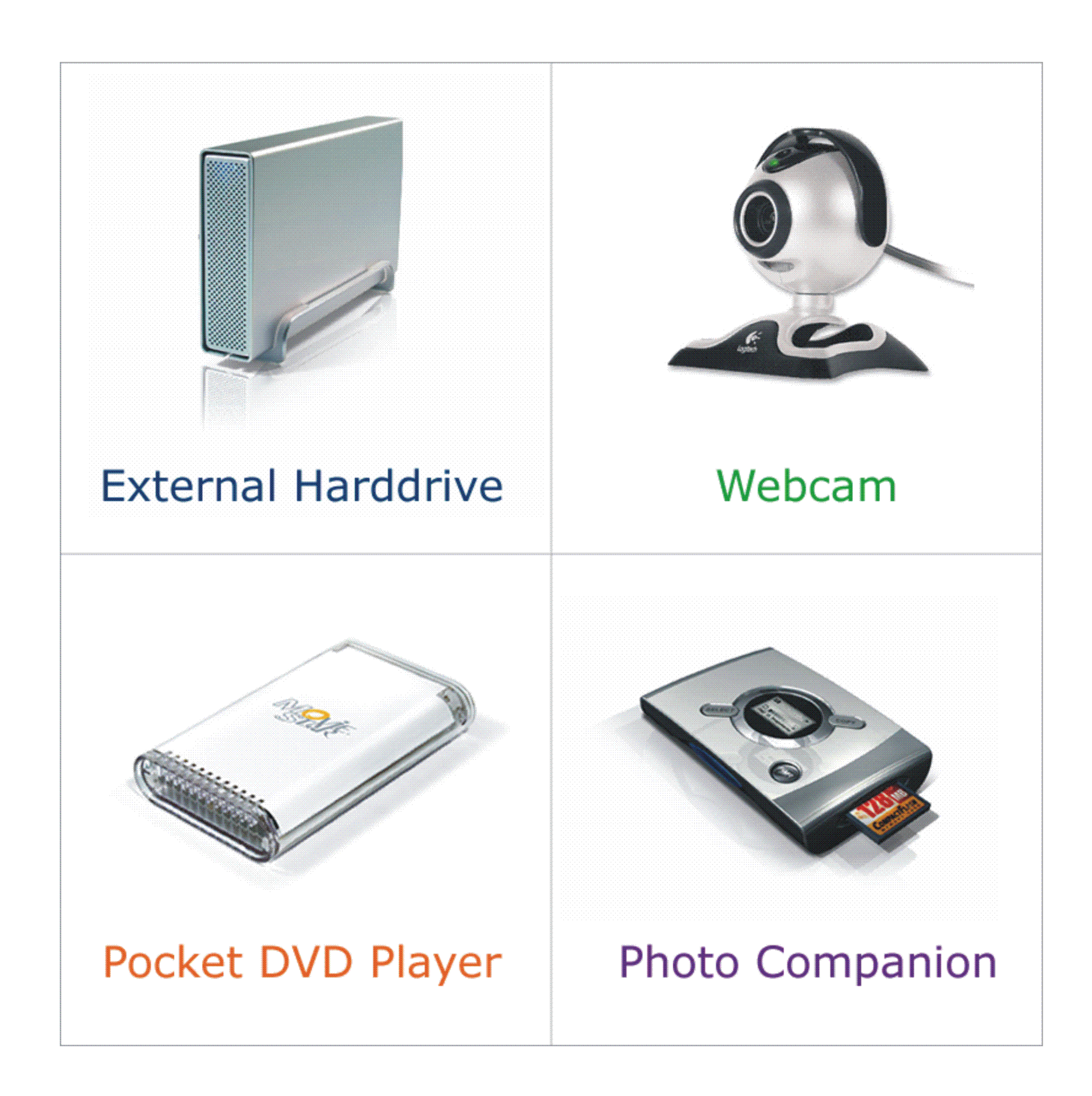


NZlogin Forum 2005

www.nzlogin.com/bbs

Digizone Ltd.

Computer peripheral importer and distributor



Address: 304/1 Parliament Street,Auckland,NewZealand
Tel: 0064-9-3070526 Fax: 0064-9-3070526
email:contact@digizone.co.nz
Web:www.digizone.co.nz

DIGIZONE



2005 06
电软视点 PS3的真相!? 本刊独家消息！神秘面纱揭开！
滴水不漏 大攻略阵 满载登场
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
赠品① STARS小队警员ID卡
随机获取一款
Umbrella 实验室CARD KEY
②赠品 电击收藏
赠品③ 电玩通快报
聚焦SEGA·特别专访
「兽王记」制作人内田诚
「头文字D」制作人新井健二
新春新作集体暴光
NAMCO×CAPCOM
机动战士高达一年战争
恶魔城·黑暗的诅咒
MOTO GP4/GOD OF WAR/杀手7
伊莉斯的炼金术士2/恶魔城NDS
春节重量游戏攻略一网打尽
异兽传说 RADIATA STORIES
数码恶魔传说2
三国志英杰传 新纪幻想2/淡入死亡 铁拳妮娜
三国志孔明传 异世纪传说/兽王记//生化危机4
电子游戏综合情报志
总153期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
9 771006 503000 06



709865
ekey
盛大密宝

盛大密宝相关介绍：

- 彻底解决网游密码丢失问题。采用动态密码认证技术的游戏帐号
- 为您提供银行、金融级的安全保证，全面保障帐号安全。



woool.poptang.com　　mir2.poptang.com

请登陆woool.poptang.com网站进入领奖页面，输入以下编号42667，便有机会获得随机大奖。

盛大新年礼品清单

礼品一



12项新春活动

12项新春活动大奖送不停！

活动时间：2月1日－2月15日

礼品二



385位客服人员

手工为您提供模糊查询，密宝为您解除后顾之忧！

活动时间：2月1日－3月1日

礼品三



1 把 屠 龙 刀

全服活动，每位沙城城主1把屠龙刀！

活动时间：2月8日



(总价值100万)

★ **参与方式:**

1、拥有盛大密宝并绑定盛大游戏帐号(《热血传奇》或《传奇世界》)。
2、用盛大密宝绑定的游戏帐号登陆《热血传奇》或《传奇世界》。
3、在活动当天从使用密宝认证登陆过游戏的玩家中抽出幸运中奖者。

★ **奖品设置:**

1、新春回馈:
2005年2月1日---2005年2月28日,每天在"使用密宝验证登陆游戏的帐号"中抽取8个,可以获得数码相机一部或相同价值奖品一件。
2、现金巨奖:
2005年2月1日---2005年2月28日,每天在"使用密宝验证登陆游戏的帐号"中抽取一名幸运玩家,送出4999元现金大奖。
3、全年大奖:
2005年3月1日---2005年12月31日,每天在使用密宝验证登陆游戏的帐号中抽取1名送出价值500元的奖品,每周抽出一名4999元的现金大奖。

本活动解释权归盛大网络所有!

礼品四



2000万元免费卡

2000万元免费新手充值卡倾情赠送,新手40级后再送神秘大奖。

活动时间:1月27日开始

礼品五



传世1.73贺岁版

新增封号系统、摆摊系统、千年恶魔重生,十大套装革命性登场……

活动时间:1月28日

礼品六



传奇1.80贺岁版

沉寂两年,重拳出击,热血传奇1.80贺岁版即将让你再次体验震撼的惊喜。

即将推出

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

Vol.153 2005 / 6

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社 长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆
联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传 真：010-64472184
邮购电话：010-64472177
广告部电话：010-64472920 64472180
广告联系人：佟晨 武小姐
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印 刷：北京乾沣印刷有限公司
订 阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏



电击收藏50期了

首先，给大家拜个晚年。

本来这个版面已被荐菜预定，但最终还是被我们抢了下来。因为与本期电软一同推出的“电击收藏”，已是第五十期了，这个面子要是不给，哪里还说得过去^_^。两年多来，我们欣慰的看到，“电击收藏”没有不思进取地跟各位读者朋友混日子。那天偶然跟无无说起“电击”寿命时，他恍然大悟——啊，光记着电软是几期，要没人说，真忘了电击都50期了。其实没人在意偶尔也是一种幸福，因为那可能是来自顺其自然的默契。

好，现在言归正传，请各位劳费些许眼神，让我告诉各位在本期“电击收藏”特别版中的关键词——告别。第一个告别，来自“国产玩家团”的特别策划。作为全国游戏高手们表现自己卓越身手的舞台，两年来积累下的一些故事将在我和阿熊的谈吐中，带领大家重新神游一番。

此外，本期特别策划之后，“国产玩家团”这个名字将与我们告别，取而代之的，是一个同样以高手演示为中心的全新栏目——无尖不裂。这“无尖不裂”的含义么，就像我们在影像上说的一样，意味着“任何游戏难题都能被攻克”。虽然在影像核心内容上，其与“国产玩家团”并无区别，但在栏目环节设置上将更为成熟。其中最大的改变，就是加入了一个以季度为时间单位的评价系统，而这个评价系统将会在每个季度产生一个“无尖不裂”栏目的公认游戏高手——硬指王！具体产生办法及所获奖励是这样的：

1.首先，我们会在“无尖不裂”同期的电软杂志调查回函表上留出相应版面，请各位玩家对本期高手演示打出一个从“1”到“10”分的评价，并寄回编辑部。

2.编辑部将对每个高手演示内容给出编辑部评价。

3.然后，我们将综合两个评价的平均值，得出当季度获得读者和编辑们最高评价的一段高手演示，并颁给完成本段演示作者“硬指王”的称号。

4.获得“硬指王”称号的玩家，将获得除影像稿费外，一千元人民币的额外奖励。

其实物质奖励只是一种手段，这次改版的初衷，是我们希望全国所有玩家都能更加重视对游戏本身的重视和练习。至于投稿方式么，大家可以先登陆我们的网站www.vgame.cn，在“电击收藏”版块中留下您的联系方式和所要投稿影像内容。我们会以最快的速度与你联系。至于投稿方式，录像带、电子影像等方式均可，而且在北京和上海居住的朋友可以联系到我们两地编辑部来录像。至于另外一个告别，那就是与“日文地狱”的告别了。真的，日文地狱结束了。具体的么，挺伤感?怎么伤感?看看光盘就知道了……

□文/彩火

PERFECT

■强烈呼吁全世界的朋友抵制粗制滥造的古装连续剧。前两天PERFECT竟然在电视上看到了“带着铁手套”的铁手，估计所有看过温瑞安先生“四大名捕”原著的人都要哭笑不得了。虽然不是什么大事，但是作为媒体工作者来说，去除浮躁和过分杜撰是应该提倡的。

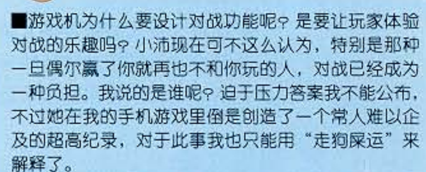
■写本期手札的时候春节还没到，对于假期也没有太好的打算，不过很想约上几个好友到禁放区以外的地方去感受一下久违了的烟花味道，但愿自己不要犯懒，把假期泡在一张张的塑料片上。

■编辑部买NDS的人不少，但是真正着迷的恐怕只有小沛一人，每天午饭前都看着他把带坏点机器拿出来摆弄一阵。其实我也想过买台NDS等着恶魔城发售，可是因为担心自己在公车上游戏会头晕，所以最终还是决定继续羡慕小沛。

■拜年的话我就不说了，留给旁边的各位同人，在这里PERFECT只是告诫大家应当适度游戏，别总窝在家里，多出去走走，享受健康的游戏生活。



小沛



■游戏机为什么要设计对战功能呢？是要让玩家体验对战的乐趣吗？小沛现在可不这么认为，特别是那种一旦偶尔赢了你就再也不和你玩的人，对战已经成为一种负担。我说的是谁呢？迫于压力答案我不能公布，不过她在我的手机游戏里倒是创造了一个常人难以企及的超高纪录，对于此事我也只能用“走狗屎运”来解释了。

■拥有一整套顶级的摄影器材一直是小沛的梦想，但是由于价格昂贵所以小沛只能分期实现，前些日子为了方便拍摄静物购入了一部三角架，不过上面配上索尼P73还真是很不和谐，怎么也得是F828才行，可是需要8000块大洋！暂时不敢想了！

■春节真的让人觉得很累，情人节同样如此。特别是这两个节日又离得这么近！

无无

■胃疼不是病，疼起来真要命。习惯了也就好了，值当给我解闷了。

■病刚好了点就找了个周末踢了场球。远离球场2个多月，表现可想而知……失误不断还好，好容易练出的那点体力瞬间都消失的感觉还真让人有点心慌。说话就开春了，以后还是多锻炼吧。

■怪物猎人真是神作，可惜国内能上网享受的还是少数。偶也不过是抽空打打网络任务，与里面的大飞龟搏斗一番，不过没有同伴还真是不爽。一曲肝肠断，天涯何处觅知音？

■好像是拍电影拍的，最近电视上都是火车窃贼等等的案件，看来掏包网的旗帜还是要继续飘扬一阵子了。我只想提醒那些准备回故乡与家人团聚的同事们：天下有贼！



唯夜

■最近生化玩多了，毛病也就出来了。编辑部楼下有好多树，这个时节里当然都是光条条的只剩灰黑的枝干——这实在与生化4的村庄里面那些树好像，然而更像的是，树枝上还有鸟窝，几乎是一模一样的鸟窝。那天我迎着风上班的时候偶一抬头，第一反应就是想把那几个鸟窝打下来，也许里面会掉下什么东西也不一定——比如说几百元钱或者是一个杯子。

■最近觉得自己有些荒废学业了，于是趁着空隙看了几部漫画——是四拼一的那种，字和图都好小，看得我头晕脑涨。而我在看书的时候有偶尔挠挠脸的习惯，结果偏赶上那本漫画油墨印得极重……哦，忘了说了，这套很好看的书是月亮大人借给我的。

CONTENTS

资料栏说明

① PS2	③ 本刊译名：电子游戏软件			
② 益智娱乐	④ 电软	⑥ 1日/15日	⑧ 9.8元	⑩ P120
	⑤ DVD-ROM	⑦ 中文版	⑨ 1-N人	⑪ 全年龄

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以便您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体）⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



封面主题 异兽传说

GAME INDEX

美版PSP发售、次世代主机规格初现、世嘉放弃运动游戏

游戏新闻眼

FOCUS ON GAME NEWS

2005.06 Vol.153

GAME SOFTWARE EXPRESS



业界再次展望次世代游戏发展方向

本刊讯　近日，英国BBC记事公开了一些游戏制作人就"次世代游戏机的可能性与展望"所作出的评论。在他们的评论中都不约而同地认为次世代主机拥有近乎完美的机能，并表示新主机为游戏开发者提供了非常广阔的发挥空间，许多先前的构想都将得以实现。总之对于游戏开发人员来说，未来充满了幻想与挑战，而对于玩家来说，未来将变得不可想象。以下就是各个业内人士对次世代游戏的展望。

EA欧洲公司　Rory Armes部长

2005年是3大次世代新主机非常关键的一年，在这一年中虽然只有XBOX2可能发售，但是它们交锋的机会却有很多。譬如5月份的E3展，能否赶上或者超越对手的开发进度，提前在展会上拿出像样的东西来给大家演示，将会影响到玩家对主机的关注程度。在这方面，微软的事先准备相当充分。早在几个月前，部分游戏软件开发商就已经收到了微软的下一代游戏开发工具，现在通过微软不断对开发工具的更新，厂商基本已经具备最终完成游戏研发所需要的条件。也就是说按照这样的进度下去，在E3展上随XBOX2展出的游戏一定会有较高的完成度。相比之下，任天堂与索尼在这方面还没有太多的动作，现在仅有极少数的厂商开始真正着手开发这两款主机的游戏，而且速度远远落在微软之后，今年的E3展上，任天堂和索尼即便想要公开一些游戏，也只能是列出名单而已，估计可以公布游戏画面的作品不多，能够试玩的就更少了，甚至是不太可能的。不过EA公司现在对索尼的新主机还是很感兴趣的，因为有传言说PS3的机能要比XBOX2高出一些，并且由于推出时间较晚也极有这种可能性，我们也期待PS3能给游戏开发者提供更大的施展空间。

Codemasters开发管理者　Gary Dunn

新主机的机能的确非常优异，为下一代主机开发游戏完全是一种新的挑战，投入的人力物力都会比以往多出许多。不过Codemasters已经准备好了对应次世代主机的开发小组，我们在各方面都做好了安排，在继续保持游戏质量的基础上更提高了工作效率，硬件的支持也基本到位，起码目前的一切都进行得十分顺利。请大家期待次世代游戏的全新物理引擎，其对现实事物的逼真再现将大大提高玩家们对游戏的投入度。而且我们会在最初就努力发掘新主机的一切潜力，争取首款游戏就能让人们看到下一代主机不俗的实力。



↑EA作为世界上最大的软件开发商，本次的评论也是分量十足。



EA欧洲公司总裁　Gerhard Florin

以往的游戏在制作时考虑的是如何在保证画面质量的同时赋予游戏上佳的可玩性。现在这两者当中，画面质量已经不是问题了，玩家们期待已久的可以媲美电影画面的游戏很快就能与玩家见面了。以PS3的机能和最新开发工具的图像渲染能力应该可以轻松实现这样的游戏画面。于是现在的游戏性便成为了游戏制作者需要着重考虑的问题，但这并不困难，因为先前我们就有许多构想，但是因为游戏机能的限制而一直得不到实现，现在硬件问题解决了，一切也就迎刃而解。例如电脑角色的AI问题，今后的游戏中玩家即便是与电脑对战，也会感觉到对方有着如同人类一般周密的思维，而不再是有规律可循的程式化行动方式。而至于游戏的价格也不会像先前传闻中说的那么高，玩家会以较便宜的价格买到游戏光盘，然后通过网络来进一步丰富游戏的关卡和其他要素。这全都依赖新主机强化了进行网络游戏的方式以及都加入了较大容量的硬盘。以后玩家为游戏所付出的金钱可能越来越多是用来交网络费用。

Climax社长

次世代主机的进步可谓是全方位的，画面、声音乃至游戏容量的提升已经不再是衡量游戏品质的首要标准。现在看来，经过这次的进化，以后对于游戏画面的要求只能追求虚幻和新颖，因为做到"真实再现"已经不成问题了。而关于游戏的声音，其实进步就不算大，杜比环绕音效在上一代主机中就被利用到了，所以我们也可以推想，如果下一代主机的画面表现力已经相当完美的话，以后也就没太多必要再去进化游戏的图像了。现在我们提倡的是独特的游戏理念，希望我们所制作的游戏能为玩家提供更自由的想象空间，并希望能带动玩家感情来进入游戏，让游戏的世界随玩家的意愿而扩展。新主机的强大机能提供给游戏制作者相当大的发挥空间，而我们就要利用这个绝好的施展机会，为玩家带来远超以往的游戏体验。



PSP三月正式登陆北美同步发售24款游戏

本刊美国专讯　在去年年底就有发售美版PSP的意向，但是因为要准备同时发售的软件，所以直到最近SCE才正式宣布3月24日推出美版PSP，并且同时发售24款游戏软件。

本次SCE吸取了在日本发售时的教训，预计到3月31日在美国就能达成100万的出货量。在这最初的100万台PSP中将同捆加入《蜘蛛侠2》的电影UMD光盘，而且该超值套装售价仅为249.99美元，记忆棒的单独售价为24.99至39.99美元，并且由于《蜘蛛侠2》的UMD光盘暂时没有单独发售的计划，所以这批首发的PSP更显得珍贵。另外随主机首发的这款软件售价基本为39.99美元，比大部分家用机要便宜10美元左右。

随美版PSP同时发售的游戏软件		
捉猴P(SCE)	MVP棒球(EA)	炼狱(KONAMI)
WIPE OUT PURE(SCE)	NBA街头篮球(EA)	恶魔战士(CAPCOM)
世界杯足球(SCE)	老虎伍兹(EA)	山脊赛车(NAMCO)
ATV越野(SCE)	地下狂飙 竞争者们(EA)	真·三国无双(KOEI)
Twisted Metal(SCE)	FIFA 2005(EA)	LUMINAS(UBI SOFT)
Gretzky NHL(SCE)	街头NFL2(EA)	Smartbomb(IDOS)
MLB(SCE)	未知传说(SCEO)	蜘蛛侠2(ACTIVISSION)
NBA(SCE)	合金装备 迷幻剂(KONAMI)	托尼·霍克2(ACTIVISSION)

特报 SCOOP 世嘉被迫放弃运动游戏系列 Take-Two毅然接过"2K"大旗

本刊讯　SEGA的著名运动游戏系列"ESPN Sports"面对EA赶尽杀绝般攻势，终于在失去了ESPN的支持后宣告终结！现在SEGA正准备把负责研发"ESPN Sports"系列的研发团队Visual Concepts以2400万美金的价格卖给美国厂商Take-Two，这便宣布了今后SEGA将不再涉足运动游戏领域。

Visual Concepts原本隶属于美国SEGA，专门负责开发运动游戏。上世纪90年代末因为其开发的优秀运动游戏而迅速崛起，也是北美市场唯一能与EA运动游戏抗衡的游戏开发团队。在2001年，SEGA与美国ESPN签署合作协议，于是将旗下运动游戏冠名为"ESPN Sports"，声势更加壮大。2004年该系列运动游戏采取低价策略大举占领北美游戏市场，更造成了EA的威胁。直到EA靠着雄厚资金拿下了NFL、FIFA、NASCAR、PGA等运动游戏的独占版权，随后更取得ESPN15年的合约，把本来财务吃紧的SEGA逼上了绝路，最终把整个Visual Concepts团队卖给了Take-Two公司。

Take-Two既然敢收购Visual Concepts，当然也是有较为雄厚的财力作基础。此次他们不但接手日后的游戏开发，甚至还宣布以9000万美金签下MLB美国职棒大联盟的六年独占契约，以此跟EA对抗，而EA原本的棒球游戏MVP系列也可能因为此项独占契约而终止制作。



事件 EVENT 首批PSP部分按键质量出现问题 久多良木健拒绝承认设计存在缺陷

本刊日本专讯　首批PSP存在坏点的问题已经困扰了很多玩家，现在又有部分玩家的PSP主机出现了按键失灵的情况。近日SCE社长久多良木健也公开承认，PSP的方块键的确存在一些问题，在日本有近5000名玩家因为该问题向索尼退货或维修。

据久多良木健表示，这个方块键与其他按键相比接触不够灵敏，原因是其与PSP的液晶屏距离太近，使得主机没有足够空间让该按键的侦测开关直接与正下方相对。到目前为止，购买PSP的玩家当中已有0.6%因为这个问题而质询索尼。然而久多良木健并没有就该问题向玩家道歉，他表示这样的设计已经是几经修改后的最佳方案，因为他们不想让PSP的屏幕因此而变小，或是因此让PSP机身变大。按键的位置是与其特定规格相匹配的，这并不是失误。



↑索尼初次踏入掌机界的作品似乎前途不是十分平坦，看来还是欠缺经验。

从其言论中可见，久多良木健认为PSP的设计非常完美，但是问题已经摆在了眼前，如果索尼不能很好地解决这一问题，那么PSP在玩家心目中的形象也会受到影响。



特报 SCOOP 索尼PS3技术规格初现 次世代主机可能会另有其名

本刊讯　日前有消息称，在今年的E3展上索尼的次世代新主机PS3不但会公布详细信息，甚至还会提供试玩。虽然传闻还未经证实，但是从中也可以了解到索尼正在加快PS3的开发脚步，近日这些消息终于浮出水面。

本次Nvidia负责PS3大部分零部件的生产研发，其在进行下一代绘图芯片开发的同时，还特地为PS3研制专用的绘图加速芯片，据说这是比现有Geforce6性能更加强劲的产品。Nvidia的行销主管David Roman表示，下一代主机采用的绘图芯片拥有DirectX9.0、Shader Models3等技术规格，是Nvidia目前所开发的最先进的绘图芯片之一。另外美国IBM公司副社长日前也就PS3主机的CELL芯片进行了简要介绍，称CELL能够对应多个新型的操作系统，并且为了发挥CELL在图像及游戏表现方面的最大潜力，他们正在进行专用操作系统的开发。除此之外，Nvidia的行销主管David Roma还透露，索尼的新主机并不一定叫做PS3，可能会是另一个更富特色的名字，而最终的名称就会在今年E3展上公布。



网络 NETWORK 任氏掌机逐渐展露过人实力 NDS加速提供网络服务脚步

本刊讯　任天堂新掌机NDS自发售之初就公布了可以利用Wi-Fi来进行网络游戏，而近期也有传言说NDS游戏将会正式网络化。任天堂的发言人对此传言表示，虽然NDS具备这样的机能，但是现在还没有相关游戏的开发计划。

1月25日，欧洲的游戏情报站cvg公布，最近得到了一些非官方情报，说任天堂虽然对外保密，其实现在已经开始了动作。NDS的Online服务很可能正在秘密进行中，包括今后的在线游戏以及提供下载上传等服务。目前更有消息称，前不久有2个日美的硬件测试小组进行了NDS的Online测试，以无线方式同时连接了16台以上的NDS进行测试。另外IGN DS的Mailbag发言说："最近任天堂将会开展NDS的Online化行动，将来甚至会提供类似于XboxLive那样的在线服务。"



现在PSP在网络游戏方面的开发进程明显声势要大一些，相比之下NDS在这方面虽然具备一定的实力却不动声色，也许任天堂正在谋划一项更大的计划，只是不知道什么时候相关信息才能得到证实。



硬件 HARDWARE 任天堂次世代主机消息频发 Revolution更多规格细节公开

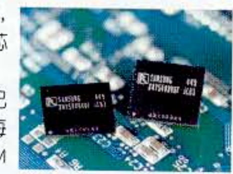
本刊日本专讯　原本消息很少的任天堂下一代主机，在进入2005年后逐渐开始了一些动作，有关新主机Revolution的消息越来越多。近日，有消息灵通的业内人士就向外界透露了更多有关这款新主机的规格细节。

据称，任天堂目前正在为Revolution的手柄设计螺旋装置，通过这种装置可以实现对游戏的运动控制能力，让玩家亲自参与到游戏操作当中。而Revolution主机将会采用双处理器协同运作的方式，并内置宽带以太网接口。不过目前还没有将NDS和Revolution联动的计划，但是Revolution与Gameboy的后续主机Gameboy Evolution将可能存在互动。Revolution将继续保留4个手柄插槽，新增一个硬盘。该主机将会支持高清晰电视，以及杜比数码5.1环绕立体声。Revolution还会向下兼容NGC游戏。同时为了与索尼竞争，该主机不会使用蓝光光碟作为游戏媒体，相反采用HD-DVD。随Revolution首发的游戏中已经确定会有《马里奥》的新作，而且目前还有一款《赛尔达》游戏正在开发当中。至于其他方面，Revolution的技术不会有什么革新，主机的开发理念将偏重于新的游戏方式。



硬件 HARDWARE 韩国三星加入PS3部件生产阵营 XDR高速记忆体量产化进程开始

本刊讯　韩国三星公司于1月27日正式宣布，该公司已开始进行PS3记忆体"XDR DRAM"芯片的量产工作，首批量产的规格容量为256Mbit。



XDR DRAM是Rambus公司所研发的新一代记忆体，其运转速度可达2.4～6.4Gtps（Gtps：每秒10亿次传输）。本次三星所量产的XDR DRAM晶片，容量为256Mbit，采用最新Differential Rambus Signal Level（DRSL）技术，其运转速度是目前主流记忆体DDR400 SDRAM的10倍以上，同时是PS2所采用的PC3200 RDRAM性能的5倍之多。三星还计划于今年上半年发表512Mbit容量，运转速度达6.4Gtps的XDR DRAM芯片。

目前预定投入XDR DRAM记忆体生产的厂商主要有东芝、Elpida以及新近加入的三星这3家厂商，初期预定投入量产的都是256Mbit芯片。目前已确认PS3将采用XDR DRAM作为主记忆体，也将会是XDR DRAM芯片初期最大的需求对象。另外与SCE合作开发新一代微处理器"CELL"的IBM，也将于自身的电脑产品上使用XDR DRAM，甚至索尼的另一合作伙伴NVIDIA也可能于今后的PC显卡上引入XDR DRAM的设计。



游戏厂商公布2004年第3季经营状况

在经过了2004年末商战之后，微软、索尼、任天堂以及史·艾这四家公司的经营业绩有升有降。微软首次摆脱了连年赤字的困扰，其营业利益的涨幅似乎预示着XBOX已经准备向PS2的地位发起挑战。整个索尼集团的收益虽然上涨，但是游戏部门的经营状况就不太理想了，PS2主机销量减缓以及价格下调就是其最大的原因。任天堂2004年前三季累计的纯利达到了上年的近两倍，然而2004年末商战却使得单独的第三季度经营状况欠佳，主要是NGC的惨淡销量以及日元汇率的影响。史·艾凭借连续推出的几款大作，也获得了不错的收益。现在这四家公司发布了各自的经营状况，从中我们便可以清晰地看到业界的走势，并能够预想一下各公司未来的状况。在这里需要说明一下的是，文字中提到的"2004年第3季"指的是2004年10月到12月，直到2005年3月31日才算是2004财年结束。

NINTENDO

2004年走势 ↑ 2005年预期走势

任天堂的家用机NGC在2004年末的商战中折戟沉沙，但是掌机方面的极大成功不但弥补了这一缺憾，而且销售收益大大超过上年同期水平。于是在2004年第3季任天堂再度将NDS主机的出货量向上提升，由原本的500万提升至600万。根据其在1月26日所发布的财务状况，任天堂2004年度前3个财季的累计营业额达到4193亿日元，纯利益达到677亿日元，是去年同期的近两倍，不过由于受到日元汇率以及NGC销售状况不佳的影响，单纯第3季的纯利比上年同期大幅减少了43%。预计2004整个财年的收益将会比原先预计的减少22%，但仍为上个财年的2.1倍。

在主机销售方面，NDS主机的销量大大超过了原先的估计，目前包含北美以及整个亚洲地区的累计销售台数已突破280万台。但在NDS的游戏销售方面，则比预估的要低，由原先的1500万套大幅降为了1000万套。而在NGC主机方面，也由原本的450万台下降至400万。其余包括NGC游戏4500万套，GBA主机1600万台，GBA游戏7700万套的预计销量则保持不变。

任天堂各主机销量资料

GBA	2004年	2003年	累计
全球	1434万台	1561万台	6574万台
NDS	2004年	2003年	累计
全球	284万台	–	284万台
NGC	2004年	2003年	累计
全球	346万台	439万台	1803万台

SQUARE-ENIX

2004年走势 ↑ 2005年预期走势

SQUARE-ENIX上一财季由于有《勇者斗恶龙VIII》这一国民级大作的支持，公司的经营状况非常理想。在他们开发的游戏当中，《勇者斗恶龙VIII》的销量在12月底之前就达到了359万套，GBA版的《王国之心 记忆之链》目前在全球也有近百万的销售成绩，其中日本销量有36万，北美为58万。《星之海洋3》在欧美市场上市后获得了较大的好评，单在北美的销量就达到了36万套，而在欧洲的出货量也有11万。另外依托于两大名作的支持，桌面游戏《FF&DQ富有街》在日本26万套的销量也算比较不错。

在网络运作方面，《最终幻想11》的在线运营以及提供手机娱乐服务、门户网站还有出版事业等经营状况都非常理想。由于第三财季的财务状况十分理想，SQUARE-ENIX目前已经将全年的纯利润预期从250亿日元向上提升到265亿日元。有着这样理想的经营状况，今年预定推出的《最终幻想12》相信也应该会锦上添花。

SQUARE-ENIX03至04年第三财季经营状况对比

	营业额	营业利润	经常性利润	纯利润
2004年	609.31亿日元	258.59亿日元	257.95亿日元	132.98亿日元
2003年	407.11亿日元	193.98亿日元	182.48亿日元	109.93亿日元

SQUARE-ENIX各个领域的经营状况

	家用游戏	网络游戏	手机服务	出版事业
04年销售额	373.07亿日元	105.95亿日元	31.13亿	76.98亿日元
03年销售额	223.71亿日元	70.19亿日元	18.98亿日元	65.52亿日元
04年营业利润	199.38亿日元	44.45亿日元	10.01亿日元	23.65亿日元
03年营业利润	75.27亿日元	20.46亿日元	7.96亿日元	21.08亿日元

MICROSOFT

2004年走势 ↑ 2005年预期走势 ↑

微软在2004年第三季以营业额108.2亿美元，纯利34.6亿美元创下了微软单季的历史最高纪录。更值得一提的是由于2004年底XBOX主机和游戏的火爆销售，让XBOX游戏部门的收益数字首次转赤为黑。对此喜人势头，微软财务长官John Connors表示，由于公司的发展战略成功地迎合了消费市场，促成了销售状况的强劲增长，微软才能在2004年第三季创下如此惊人的营收纪录，单季营收比上年同期增长了7.3亿美元，税后纯利比上年同期大幅增长了19.1亿美元，绝对是微软游戏部门历史上的最优异表现。

而在游戏方面，XBOX的超白金大作《HALO2》全球销量640万套。其在创造了XBOX游戏销量最高纪录的同时，帮助微软家庭娱乐事业部自从1995年成立至今，首度实现盈利黑字的良好状况，单季盈利达8400万美元。上年同期微软家庭娱乐事业部的收益赤字为3.97亿美金，在实行了积极拓展市场的战略之后，微软保守估计XBOX要在2006年才能达到收支平衡的局面，但游戏出乎意料地热卖竟然使这个目标提前在2004年底就达成了。

目前，微软也公布了XBOX主机全球销量已经突破了1990万台，其中北美地区是1320万台、欧洲地区为500万台，而亚洲与其他地区也有170万台的销售成绩。Xbox Live的网络会员人数更是达到了全球140万人，这些均提前实现了微软当初预期的目标。因此微软将继续上调XBOX主机的销售预期，他们希望在2005年6月底实现XBOX主机全球销售2200万台，Xbox Live网络会员全球突破160万人。

微软2004年第三季整体营收情况

	营业额	营业利益	纯利润
2004年第三季	108.18亿美元	47.49亿美元	15.49亿美元
2003年第三季	101.53亿美元	14.75亿美元	14.38亿美元

微软家庭娱乐事业部03、04年第三季营收情况对比

2003年营业额	2004年营业额	2003年利润	2004年利润
12.67亿美元	1.407亿美元	-3.97亿美元	0.84亿美元

SONY

2004年走势 ↓ 2005年预期走势

SONY于1月27日公布了整个集团2004年度第3季的经营业绩，其中也包括了PSone、PS2以及PSP等主机的软硬件出货数量。今年第3季整个SONY集团的营业额为23234亿日元，比去年同期高出1752亿日元，预计2004全年度的营业额会达到71500亿日元，比原来所预计的少2000亿日元，但是纯利益1500亿日元，却比预计增加400亿日元。

虽然索尼集团的整体收益还算理想，但是在游戏业务方面却出现了下滑趋势，SCE该季的营业额为2826亿日元，比上年同期下降了23%，营业利益446亿日元，比上年同期下降了36%。现在PS2游戏软件的销售呈上升状态，相反PS游戏软件的销售也在意料之中大幅下降，加上PS2主机硬件部分因为销售趋缓加上价格调降，所以整体利润还是减少了许多。

SCE第3季的游戏主机出货数量如下：PS2主机为739万台(同期增加56万台)，PSone84万台(同期减少18万台)，PSP则是51万台。至于游戏软件的销售情况，PS2游戏1.09亿套(同期增加500万套)，PSone游戏为300万套(同期减少700万套)，PSP游戏有130万套。依此看来，使SCE获利最多的还是家用机老大PS2以及相关游戏软件，PSone早已推出了流行的时期，因此销量下滑并不会给人多少意外，而PSP出货量不足却使SCE在游戏方面的收益大打折扣，索尼承诺的2005年加大出货量不知还能不能抢回已经被任天堂占去的市场份额。

SCE最新公布主机软硬件全球出货信息

PS2主机	第3季出货量	累计出货量
全球合计	739万台	8896万台
PSone主机	第3季出货量	累计出货量
全球合计	84万台	10173万台
PSP主机	第3季出货量	累计出货量
日本	51万台	51万台
PS2游戏	第3季出货量	累计出货量
全球合计	10900万套	77500万套
PSone游戏	第3季出货量	累计出货量
全球合计	300万套	95800万套
PSP游戏	第3季出货量	累计出货量
日本	130万套	130万套

关注中国 春节期间的中国游戏市场显得十分平淡，行货PS2在节前推出了《亚克传承》，算是给中国玩家一个交代。本期还特别给读者奉上本刊独家专访SEGA《兽王记》开发小组的访谈实录。



上海世嘉《兽王记》开发小组访谈实录

2005年1月21日，世嘉（上海）软件有限公司研究开发部的部长内田诚以及副部长陈健接受了本刊访问，本次采访的主题就是其开发的第一个项目PS2版《兽王记》。这款游戏已经在1月27日正式发售，并且同时推出了繁体中文版。（以下问题由内田诚与陈健联合回答）

记者■世嘉（上海）是从什么时候开始运作《兽王记》这个项目的？

内田诚/陈健■正式开始的话，应该是2002年的6月份。

记者■那《兽王记》这个项目是不是SEGA在中国开发制作的第一个项目？

内田诚/陈健■如果以世嘉（上海）来说的确是第一个项目。世嘉刚刚进入中国的时候并不叫做世嘉（上海），而是以“我梧”的形态存在的，当时的全称叫做“世嘉我梧上海工作室”，《兽王记》这个项目在当时就已经开始运作了。直到去年6月世嘉（上海）正式成立，《兽王记》也自然就成了世嘉（上海）制作的第一个游戏了。

记者■《兽王记》这个项目在世嘉（日本）与世嘉（上海）之间是如何分工的？

内田诚/陈健■整个游戏的底层和原型都是在世嘉（上海）完成的，可以说很大一部分的工作都是在世嘉（上海）展开的。日本方面主要是负责这个项目的质量检测，另外，为了让游戏内容更加丰富，日本方面也在游戏中追加了一些崭新的要素。世嘉是一个对游戏质量要求很高的公司。

记者■能否透漏一下，为了完成这个项目共有多少名员工投入开发？

内田诚/陈健■如果将中日两方面的工作人员算在一起的话，有超过50名员工参加了这个项目的开发。

记者■《兽王记》这款游戏从开始开发到制作完成总共耗费了多少时间？

内田诚/陈健■前边曾经提到过，游戏是从2002年6月开始制作，到现在游戏即将上市，整个开发时间是两年半左右。

记者■《兽王记》有制作简体中文版的计划吗？

内田诚/陈健■目前我们已经制作完成的版本中就有针对台湾地区发售的繁体中文版，简体中文版的制作计划我们还没有考虑。

记者■新的《兽王记》会不会考虑在街机平台上推出？

内田诚/陈健■到目前为止，我们还没有这样的计划。不过如果这款游戏在家用机平台上能够取得良好的反响，推出街机版还是很有可能的。你们对推出街机版的兽王记有没有什么想法？（笑）

记者■我们对街机游戏也抱有很高的兴趣，不过目前街机厅里新的动作游戏越来越少了，大多数的街机玩家也被格斗与竞速游戏所吸引，真正喜欢动作游戏的街机玩家已经没有什么游戏可以玩了。（笑）

内田诚/陈健■世嘉将不遗余力地推出品种繁多的街机游戏提供给广大玩家。

记者■世嘉（上海）在《兽王记》之后还有哪些电视游戏的开发计划？

内田诚/陈健■具体的开发项目我们现在还不能透漏，不过我们会在合适的时间将新作的消息告知各位玩家。

记者■让我们暂时离开《兽王记》的话题，世嘉是如何看待PSP和NDS这两个掌机平台的？

内田诚/陈健■NDS和PSP作为新近推出的游戏平台，给游戏制作者提供了很多的可能性，作为游戏制作者，我们会充分利用这些可能，让游戏变得更加有趣。

记者■下面这个问题可能是所有世嘉的铁杆都很关注的问题，世嘉是否会在适当的时机再次回归硬件市场。

内田诚/陈健■首先我们得肯定这种可能性。SEGA与SAMMY合并之后，我们有了更强力的支持。就现在的世嘉而言，我们完全具备推出新主机的能力，不过在此之前，我们还需要研究目前的市场是否能够接受新的主机。我们会时刻关注硬件市场的变化，并在时机成熟的时候再次进入硬件市场。



记者■在中国玩家看来，世嘉在MD时代、SS时代以及之后的DC时代，游戏风格都是相当“硬派”，不知在与SAMMY合并之后，这种风格是否会继续保持。

内田诚/陈健■虽然世嘉与SAMMY已经合并，但世嘉游戏开发部门仍然作为一个相对独立的部分存在，并不会因为公司合并而加入SAMMY的色彩，世嘉的游戏也将会一直保持自己的风格。

记者■两位有没有什么话要通过我们转达给中国玩家？

内田诚/陈健■就目前而言，世嘉没有供广大玩家使用的硬件，我们在游戏软件的制作与开发上会继续努力。世嘉的中国业务将来会以网络游戏为中心展开，同时我们也会推出符合中国玩家的“家庭游戏”，希望中国玩家对世嘉将来的游戏有所期待。

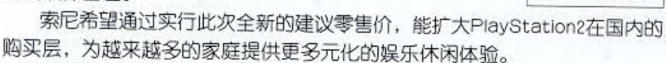


大陆版PlayStation2节前降价 下调500元迎合国内春节市场

本刊讯　2005年2月3日，索尼（中国）有限公司宣布在中国大陆市场发售的PlayStation2将根据市场情况的变化实行新的建议零售价。从原先的人民币1988元调至1488元。



PlayStation2自2000年3月在日本问世到2004年12月31日，硬件在全球的累计生产出货量已经超过8139万台。正式发售的游戏总数达到4862个，而软件的出货量也突破了7.75亿张。到目前为止，大陆版PlayStation2共计有11款游戏软件面世。



索尼希望通过实行此次全新的建议零售价，能扩大PlayStation2在国内的购买层，为越来越多的家庭提供更多元化的娱乐休闲体验。

行货PS2首款RPG游戏上市 亚克传承由繁变简二度出山

本刊讯　在2004年的ChinaJoy展上，索尼展出了数款正在开发当中的行货PS2游戏，其中就有《亚克传承 精灵之黄昏》。时隔四个月，这款游戏终于在2月3日正式上市。



《亚克传承 精灵之黄昏》是行货PS2上第一款角色扮演游戏，之前曾于2003年9月25日在台湾省发售过繁体中文版。而现在的这款游戏不过是将其简体化并专门对应大陆版PS2而已，内容上并没有任何改动。现在还有几款游戏被列在了行货推出计划当中，不过RPG却只有这么一部。

访谈 TALKING 天纵网络召开赛车网游《飚车》专题座谈

2005年1月25日，上海天纵网络举办了以最新赛车类网络游戏《飚车》为主题的专项座谈，本刊记者也应邀参加了这次活动。在座谈中，代表作有《头文字D》的SEGA游戏制作人新井健二以及天纵网络CEO邹亮先生仔细回答了我们所提出的问题。下面就是本次访谈的内容。

邹亮■首先非常感谢各位，在春节前夕能来到天纵,参加我们这个关于《CTRACER》(《飚车》)的座谈。天纵代理《CTRACER》这款游戏，在业内得到了普遍关注，因为这款游戏与国内市场上目前流行的MMORPG游戏存在很大不同。从今年1月7日游戏内测到现在，所需测试的指标基本都已经完成。下一步就是结合内测结果，对游戏进行调整和重新配置服务器，为2月份的公测做好准备。

《CTRACER》是一款真正的网络赛车游戏，而且游戏中采用的赛道均为真实景色，非常贴近我们的生活。游戏中有很多元素可供我们开发，无论是现在非常热的"车元素"，还是将来会发展的旅游资源,都可能在我们的游戏中得到充分的展示。

就中国目前的游戏产业来说，还远远没有达到成熟的那一步。各种游戏也都在尝试自己的道路，各家运营商也都在尝试各种新的运营方式。盛大、九城这些国内网络游戏第一阵营的厂商，他们对游戏行业的贡献非常巨大。作为天纵，我们也希望，能够给游戏产业带来我们的贡献,我们更希望能够给广大玩家创造新的价值。这种特殊的"价值"可能会与现有的传统游戏不太一样，我们期望我们能在这个领域里有所创新、有所创造,我们与玩家都将有所收获。

记者■新井先生平时都玩什么样的游戏?

新井■平时我玩得比较多的并不是赛车游戏，而是像《三国志》这样的游戏。

记者■您认为《飚车》这款游戏，最大的特点是什么?

新井■这是世界首款大型在线实景赛车游戏，与以往的赛车游戏最大的不同，就是可以体验数万人同时在线游戏的乐趣。

记者■作为一个PC平台的赛车游戏，键盘是主要的操作设备，这和世嘉以往"家用机游戏"带给玩家的感受以及设计理念是否会有所不同?

新井■像《头文字D》这样的街机赛车游戏，玩家在使用筐体操作时，会感受到很大的乐趣。而在《飚车》中，玩家所取得的乐趣很大一部分将来自于同其他玩家之间的交流和竞争。

邹亮■在设计理念上是完全不同的，街机游戏更注重的是个人游戏时的感受，而《飚车》这款游戏则更注重玩家之间的互动。

记者■这款游戏在驾驶的真实感与爽快感之间更注重哪一点?

新井■真实感!

记者■这款游戏是否对应外接手柄和方向盘?

新井■这些都是可以的。

记者■中国会有很多玩家在网吧中来玩《飚车》这款游戏，这样外接手柄和方向盘都是不现实的，键盘依然是最主要的操作方式。您在游戏的制作过程中，如何弥补键盘操作所带来的不足。

新井■在制作这款游戏之前，我们做过很多将街机赛车游戏移植到家用机上的工作，在这个过程中，因为操作方式的不同必须做出许多适当的调整，这些经验的积累让我们在制作《飚车》这款游戏时，能够顺利地解决键盘操作所带来的不便。

记者■《飚车》在韩国推出时，赛道采用的均是韩国实景，那么这款游戏在中国推出时，会加入哪些符合中国玩家的新要素呢?

邹亮■所有的引进游戏都会有这个"本土化"问题。《飚车》这款游戏在这方面并不存在很大难度,我们在今年上半年即会推出一条"上海市区赛道"。更多的新赛道,我们会在与玩家的交流中不断增加。城市的实景赛道,会对非赛车游戏玩家有很大的吸引力。我们会努力使《飚车》这款游戏拥有更多的中国元素，也希望能和广大玩家一起，打造出一个中国赛车游戏平台。

记者■我们知道,EA的《F1赛车》将赛道描绘得十分精细，不知道《飚车》在对真实赛道的描绘上会达到怎样的精细程度?

邹亮■考虑到我国现在所处的网络环境，画面不可能做得如同单机版游戏一样精美。我们想让玩家得到的是一种体验，而这种体验并不仅仅是通过场景的精细来达到的。

记者■除了《头文字D》，是否会将SEGA其他赛车游戏（《世嘉拉力》和《梦游美国》）的元素加入到这款《飚车》当中?

新井■目前并没有这样的打算。

记者■除了《飚车》这款游戏以外，世嘉目前还有没有其他的赛车游戏在开发中?

新井■有,例如《世嘉拉力》的续作就正在制作中。

记者■除了您所制作过的赛车游戏，还有哪款赛车游戏是您比较喜欢的?

新井■我个人最喜欢的赛车游戏是《WRC》（世界拉力锦标赛）。

记者■您认为在家用机平台上运行的网络游戏，比如PSO和FFXI，他们与目前中国的网络游戏存在哪些不同呢?

新井■日本的玩家在玩网络游戏时,比较注重在社区中与其他玩家的沟通,他们觉得这样很有趣。中国的玩家则更喜欢提升自己在游戏中的能力。

记者■在制作赛车游戏时,您最先考虑的是游戏的哪一部分,画面、操作性,还是与其他玩家的互动?

新井■操作性是第一位的。如果操作性不好的赛车游戏，画面再好，玩家也会觉得没有意思。相反，如果画面很一般，但操作方面处理得很好，玩家还是会喜欢的。

↑这就是世嘉游戏制作人新井健二，同时是这次座谈询问的焦点。

↑《飙车》是国内首个赛车类网络游戏，世嘉如此频繁地涉足网游，看来其工作重点已经开始向网络偏移了。

GAME SOFTWARE EXPRESS

●2005年2月1日，育碧蒙特利尔工作室宣布要增加1000个职位来扩大原有规模。育碧蒙特利尔工作室总裁Martin Tremblay说："我们希望将现有公司规模增至原有的两倍,以巩固世界领先的交互式娱乐中心地位。"

●2004年，美国游戏软件市场中动作游戏大行其道，而格斗类游戏明显走向没落。去年发售的游戏软件中，动作类占30.11%、运动类17.8%、射击类9.6%、桌面类9.5%、竞速类9.4%、角色扮演类9%、格斗类5.4%。

●近日,CAPCOM第四开发部制作人小林裕幸先生在接受采访时称,虽然GC的机能没有什么问题,但以后不会在该平台上推出将其他的生化作品了,今后的生化系列将直接登陆到次世代游戏主机上。最后他还强调说,将《生化4》移植给PS2并不是第四开发部的决定。

●任天堂的NDS在美国销售势头迅猛，现已突破280万台，而NDS的销量在今年还有望持续快速增长、预计NDS软件的销量也会超过NGC。

●SCE欧洲正在开发可用PSP直接下载数据的服务技术。此项服务很可能于夏天开始在欧洲正式启动,玩家不仅可以下载音乐资料，还可以进行广告性质的试玩游戏下载以及享受游戏的强化资料下载服务。

●任天堂将于3月11日发售NDS欧洲版，价格为99英镑/149.99欧元,主机附银河战士试玩。软件在29.99-39.99欧元之间。同时还会发售190欧元的VIP版，内含《触摸瓦里奥制造》的DEMO和《MARIO64DS》以及特制任天堂T-SHIRT,限定3000套。预定初回出货65万台,英国15万。



●近日，英国一家游戏通路商Argos在官方网站上摆出了最新的PStwo产品，那就是银色外观的新型PStwo主机，小巧的外观搭配银色看起来非常抢眼,这款银色PStwo主机售价99英镑,预计今年三月份上市。

索尼的底牌 SONY的筹码


↑既要应付掌机市场的苦战又要保住家用机的地位，社长的笑容的确勉强。

2005年的日历刚刚翻过没有几页，新年的余音未落，天也还依旧很冷，而游戏市场却正被两台便携式主机搅得天翻地覆，NDS还是PSP？满世界的玩家都在为新的宠物煞费苦心、绞尽脑汁，在这个瞬间，曾经被炒得火热的新一代电视游戏平台的争夺战，似乎已成为很多人所忽略的话题。

也正是在这个时候，在日本东京的某个地方，一个与未来家用游戏行业前途息息相关的非公开会议悄悄地召开了，来自世界各地的第三方开发精英们兴奋而又激动，他们终于第一次用自己的眼睛看到了那台传说中主机的真正实力。

不过也正如事先大多数与会者所预料的那样，历史毫不留情地再次重演了让国人郁闷的一幕：中国籍程序员的参加请求被大会拒绝，是的，无论他隶属于哪个开发公司，无论他签署怎样的保密协议，都不能帮助他踏入会场一步。

这一切与五年前的情形惊人的相似：同样的事情再次发生在同一个城市、在同一个会议主办者身上，索尼仍然不愿中国人窥探它的秘密。

和五年前的婉拒相比，Sony这一次究竟是依旧在故弄玄虚，还是真的因为已经握住了决定胜利的筹码而担心泄密？

*　　*　　*　　*　　*

在2005年的今天，重新回想起当初对PS2所加上的种种限制，不能不让人感到有些好笑：从一开始，索尼便对PS2软件的开发严加管束，只是在2003年以后才略微放开了对中国籍程序员的限制，这直接导致国内某公司早期的PS2游戏里只能以一大堆凭空捏造的英文名字来代替实际开发者。而销售方面则更为离谱：早在主机还未推出的时候，就已经传出消息称巴黎统筹委员会认为PS2的能力实在过于强大、有被运用在军事方面的可能性而禁止向中国等国家地区出口，后来又屡屡听闻索尼严格限制主机出境、不少试图牟取暴利的中国JS在日本海关栽了跟头，再后来就看到了中东某国的总统用各种方法购买2000台PS2组装成超级计算机的小道消息……这些消息一时间让PS2名声大振，使其在众玩家眼里上升成为神一般的机器，仿佛拥有一台便可立即上天揽月、下海捕鱼。


→从很久以前人们就开始猜测新主机的情况，也许今年3月份谜底就会揭开。

这当然很快便被证实为炒作，但这究竟是世界上最成功的炒作范例之一，你不得不佩服最终的效果：那许多无法确定的流言，加上很多个零的数字和预渲染CG所组成的光环，把玩家轻易地钓上钩来。

这真的就像在玩梭哈时的"偷机"：也许你的底牌并不怎么样，但你只要够胆放上足够的筹码，照样可以把对手惊得屁滚尿流，让对方输得一败涂地。

相比之下，只是懂得用PS修修图片什么的微软或者任天堂之流，老实得简直就像两个农民。

*　　*　　*　　*　　*

刨去日见落寞的任天堂不提，大门的雇员们似乎仍然甘当农民。Xenon的开发设备在2003年初便开始派发，而也就从这开发机被交付到广大第三方开发者手中的那一刻起，Xbox2那圈光环便不再神秘。理论上，微软还有时间做些细节上的调整，但Xenon的整个架构已经完成，它能力的极限也已大致圈定，与XB的后发制人不同，这一次微软似乎表现得像一个心急的赌徒，刚刚拿到一手看起来还过得去的牌色，便迫不及待地做出要翻盘的举动。

这个时候，人们的目光便不约而同地集中到了PS3身上，人们想看看索尼的底牌究竟是什么，它的筹码究竟会发生怎样的变化。

"至少10倍于Xbox2的机能，但附带的却可能是PS2初期那般局促的开发环境。"

据说这便是某个程序员从那次东京会议中得出的结论。

*　　*　　*　　*　　*

这实在是一个出乎意料的消息，因为它至少在两个方面与人们的预期相左：机能和开发环境。

业界里的很多人都认为，和Xenon相比较，PS3的机能几乎不可能有质的飞跃，因为这两台主机的CPU基本没有区别，显卡和架构也互有优劣，根据目前的科技基础来看，两者之间不可能有多大的鸿沟。倒是在开发系统和环境上，Sony应该吃一堑长一智，在经历了PS2初期开发库不完整的痛苦之后，它没有理由让这种传统继续保持下去，必然也必须在这方面有所改进—尤其是索尼正式宣布PS3支持OpenGL之后。

没想到这两点居然都猜错了，这真是很让人挠头的一件事。就好像你明明算准了对方手里的牌不可能大过你，但他却把所有的筹码都推上来要求看牌，就连一旁飞苍蝇的看客都显出信心十足的样子来。

在这种情况下，你到底是跟还是不跟？

*　　*　　*　　*　　*

如果真的只是打牌，你当然可以放弃。知退者才懂得进，输掉一点总比倾家荡产要好。

但商业竞争却没有这么简单，无论你怎么作势，产品始终是要落入玩家手里做检验的，经历了太多宣传风波的用户们，对那些捕风捉影、不着边际的大话，已逐渐失去了信心。

实际上，对于身为看客的我们来说，搞清楚索尼手里的牌究竟有多大已经完全没有意义。机能也好、开发环境也好，这些从来就不是决定一台主机胜负的关键，所以根本也就并不重要——重要的是，就算索尼明知道自己要输，他还是必须要坚持下去。

索尼和微软，玩的是一场没有退路的牌局——严格地说，比尔还有收手的机会，而索尼却只能赢不能输，新一期的财务报表已经将它逼上梁山，在这种情况下，退出对索尼来说几乎只意味着一个字：死。

所以他一定要赌下去，所以他就算明知道自己毫无胜算，也一定要作出充满自信的样子，推上自己所有的筹码，然后再亮出自己的底牌！

特约撰稿人/王俊生

PS3详细数据3月公开 E3展可能提供游戏试玩

本刊日本专讯　SCE在日前最新一次公司财政会议上宣布，下一代游戏主机PS3(暂定名)将在5月份的E3展上展出游戏实际运行的具体情况，甚至有可能会在现场提供游戏的试玩。

据SCE这次的财政会议情况显示，目前家用机的三大巨头，索尼、微软和任天堂的下一代主机将会齐集5月份在洛杉矶举行的E3展，因此SCE方面为了不被对手抢去风头也在不遗余力地加快PS3的开发进程。经索尼方面证实，PS3在今年E3现场进行的游戏运行展示，将不只是播放演示录像和进行静态展示，不过究竟采取什么方式来展出还要看到时候主机实际的开发状况。只要进度赶得上，即便是提供试玩也不无可能。

另外索尼还表示，有关PS3的关键性详细数据将在3月底向外界发布，届时SCE可能会公布PS3的具体硬件参数甚至还有具体发布日期。

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第6期
（统计时间2005年1月21日－2月2日）
本期截至统计日期共收到有效选票1281张

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

本期真三国无双4一举夺得期待榜头筹，虽然有“快餐化游戏”的不良评价，不过凭借其爽快感获得了许多普通玩家的支持也是不争的事实。GBA版的三国无双同样也登上了期待榜，可见无双系列在我国的人气度确实很高。而上期杂志中公布WE8在线版的相关消息之后，似乎也受到了不少WE谜们的关注，通过网络与世界各地玩家切磋球技终于不再只是一个梦想。此外，掌机版的洛克人系列越出越频繁，ZERO4也发售在即，以光剑近身攻击的ZERO系列打起来更加痛快。





排名	变动	平台	游戏	类型	厂商	发售日	计票	简评
1	新上榜	PS2	真·三国无双4	动作冒险	光荣	2005.2.24	615	继上次公布的魏国的曹丕后，最近已确定本作的蜀国方面会增加一名叫做“星彩”的女武将，她是张飞的女儿（汗）。
2	上期4	GBA	超级机器人大战OG2	战略模拟	BANPRESTO	2005.2.3	601	机体的合体技系统作为系列的一贯特色在本作中仍然保留下来，南部响介与艾克萨琳的合体技还是那么华丽。
3	上期3	PS2	恶魔猎人3	动作冒险	CAPCOM	2005.2.17	544	厂商最近公布了但丁的另一种新风格“QUICK SILVER”，可以控制时间的流逝速度，实现自身的高速化。
4	上期2	PS2	最终幻想12	角色扮演	SQUARE·ENIX	2005年春	537	万千玩家望穿秋水之作，迟迟没公布最新消息，感兴趣的玩家可以去游戏的官网主页www.ff12.com看看。
5	新上榜	PS2	胜利十一人8·在线革命	网络足球	KONAMI	2005.3.3	503	WE8发售前就曾传言说其会支持网络对战，事实上仍然只是资料下载和更新等，这次终于是名副其实的对应网络了。
6	上期5	PS2	武藏传2·剑圣	动作角色扮演	SQUARE·ENIX	2005.3.15	491	
7	上期6	PS2	骑龙者2 封印之红 背德之黑	动作冒险	SQUARE·ENIX	2005年春	472	
8	上期7	PS2	王国之心2	动作角色扮演	SQUARE·ENIX	发售日未定	471	
9	新上榜	GBA	洛克人ZERO4	动作冒险	CAPCOM	2005年预定	425	
10	上期8	PS2	铁拳5	对战格斗	NAMCO	2005.3.31	403	
11	新上榜	GBA	真·三国无双ADVANCE	动作冒险	光荣	2005.3.24	377	
12	上期11	PS2	光明力量NEO	角色扮演	SEGA	2005.3.4	335	
13	上期14	PS2	忍道 戒	忍术动作	SPIKE	2005年预定	243	
14	上期10	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	角色扮演	任天堂	2005年预定	216	
15	新上榜	PS2	樱大战3 巴黎的燃情岁月	解谜冒险	SEGA	2005.2.24	138	





★榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：www.vgame.cn

在这里首先向大家道个歉，由于工作疏忽上期电玩榜的统计时间中把2005年写成2004年了，感谢及时给北斗指出错误的朋友。谢谢大家对中国电玩榜的关心，虽然这类数据性的统计比较费时费力，我一定会力争更加用心的工作，争取以后尽量避免此类错误的出现。相信大家拿到本期杂志的时候已经是春节了吧，北斗在此先祝大家新年快乐！春节期间，相信不管是上班还是上学的朋友终于能暂时抽出时间来好好放松一下了，希望大家在新的一年里每一天都能活得开心。借用赵本山说过的一句话：“大家吃好喝好啊”，当然，对咱们玩家而言，还得再加上一句：“玩好！”

日本硬件双周销量统计

机种	销量
PS2	123433
XB	1014
GC	12962
PSP	132456
NDS	99116
SP	31922
GBA	929

相对前一段时间而言，最近两周日本硬件市场比较平淡，各款主机的销量都下降了许多。掌机市场方面，PSP的双周销量首次超过了NDS并且优势达1.5倍之多。看来，随着PSP出货量的增加以及前一批游戏的发售，其销量将会继续稳步上升；而近期内缺乏大作支持的NDS可能会暂时陷入比较被动的局面。

■本期统计时间：2005.1.10—2005.1.23

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

1月27日发售了不少好游戏，相信现在很多玩家也正在玩着这批作品。本期就有不少新游戏上榜，不过由于发售日与统计截止日期比较接近，所以这些游戏虽然上榜，但总体而言名次都并不高，相信它们在下期应该会取得更好的成绩。三国志英杰传与孔明传两款兄弟作品纷纷上榜，尤其是前者，在我国名气相当之高；虽然这次的GBA版总体而言素质并不是很高，不过其堪称经典的游戏设定还是很值得一玩的。

排名	变化	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	上期 1	PS2	GT赛车4	赛车游戏	SCEI	2004.12.28	651
2	上期 3	PS2	决战3	战略模拟	光荣	2004.12.22	567
3	上期 5	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育竞技	KONAMI	2004.8.5	548
4	上期 2	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	531
5	上期 7	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE · ENIX	2004.11.27	479
6	新上榜	PS2	A.C.E	动作射击	BANPRESTO	2005.1.27	442
7	新上榜	GBA	三国志英杰传	策略模拟	光荣	2005.1.27	389
8	上期 4	PS2	复活传说	角色扮演	NAMCO	2004.12.16	376
9	上期 8	GBA	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	任天堂	2004.9.16	332
10	上期 6	PS2	义经英雄传	动作冒险	FROMSOFTWARE	2005.1.13	304
11	新上榜	PS2	异兽传说	角色扮演	SQUARE · ENIX	2005.1.27	275
12	上期 9	GBA	逆转裁判3	冒险解谜	CAPCOM	2004.1.23	241
13	新上榜	PS2	兽王记	动作冒险	SEGA	2005.1.27	178
14	新上榜	GBA	三国志孔明传	策略模拟	光荣	2005.1.27	173
15	上期 11	PS2	幻侠乔伊2·暗黑电影之谜	动作冒险	CAPCOM	2004.12.16	149

美国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏	机种	类型	厂商	发售日
1	横行霸道·圣安德列斯	PS2	动作冒险	Take-Two Interactive	2004.10.26
2	极品飞车·地下狂飙2	PS2	赛车游戏	EA	2004.11.15
3	光环2	XBOX	第一人称射击	微软	2004.11.9
4	MADDEN NFL 2005	PS2	体育竞技	EA	2004.8.9
5	使命召唤·尖锋时刻	PS2	射击游戏	Activision	2004.11.16
6	王国之心：记忆之链	GBA	动作角色扮演	SQUARE · ENIX	2004.12.7
7	极品飞车·地下狂飙2	XBOX	赛车游戏	EA	2004.11.15
8	NBA LIVE 2005	PS2	体育竞技	EA	2004.9.4
9	合金装备索利德3·食蛇者	PS2	谍报动作	KONAMI	2004.11.17
10	马里奥聚会6	GC	杂烩游戏	任天堂	2004.12.6

“横行霸道”始终是美国玩家最喜爱的游戏。虽然被定义为成人级游戏，不过游戏中对血腥场面的刻画部分实际上并不是很重，和一些日本游戏中对鲜血的极度变态描绘相比的确是小巫见大巫了。而极品飞车地下狂飙2的PS2与XBOX版本都获得了很不错的成绩，与GT这种追求真实感的作品相比，美式赛车游戏大多追求超高速的奔驰感。马里奥聚会6平在日本上市并一直销量稳定，这次登陆美国也拿了个开门红。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	类型	厂商	发售日	销量
1	怪兽猎人G	PS2	动作狩猎	CAPCOM	2005.1.20	129124
2	GT赛车4	PS2	赛车竞速	SCEI	2004.12.28	105675
3	马里奥聚会ADVANCE	GBA	杂烩游戏	任天堂	2005.1.13	98572
4	触摸瓦里奥制造	NDS	触摸动作	任天堂	2004.12.2	64864
5	幕末风云传	PS2	动作冒险	元气	2005.1.20	52399
6	超级马里奥64DS	NDS	动作冒险	任天堂	2004.12.2	48063
7	义经英雄传	PS2	动作冒险	FROMSOFTWARE	2005.1.13	47396
8	大众高尔夫 便携版	PSP	体育竞技	SCEI	2004.12.12	39081
9	勇者斗恶龙&最终幻想 in富有街特别版	PS2	桌面游戏	SQUARE · ENIX	2004.12.22	35617
10	真·三国无双	PSP	动作冒险	光荣	2004.12.12	34561

GT4继续保持十万份左右的双周销量，以这个速度相信马上就能在日本突破百万销量。不知道大家这款游戏玩得怎样呢，有没有朋友已经所有赛道全金达成呢？CAPCOM的PS2网络游戏“怪兽猎人G”成绩不错，比起之前的怪兽猎人在各方面都有了增强，即使是单机模式下的任务也相当丰富。另外，这期大众高尔夫和真·三国无双两款PSP游戏也登上了销量榜前十，去年12月初发售的这批PSP游戏到现在才开始逐渐发威。



■下期中国电玩榜奖品预告

200名新旧人气角





↓枪之幸存者客串恐龙危机，与红发女佣兵联手御敌，看来可怜的恐龙们又要遭殃了……



CAPCOM与NAMCO强强联手！



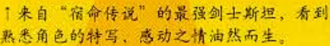
PS2	本刊译名：NAMCO × CAPCOM			
	NAMCO	2005年5月	7140日元	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	等级审查中

NAMCO与CAPCOM，这两家公司都是老牌游戏公司，曾经制作过“街霸”系列、“生化”系列、“传说”系列、“铁拳”系列等众多大人气游戏，热爱这些游戏的玩家难以计数。现在，这两家公司的游戏中的众多明星将会聚一堂，为大家演绎一场星光灿烂的游戏盛会，这就是将在今年5月份由NAMCO公司推出的“NAMCO×CAPCOM”！游戏中将会有来自两社各类游戏的人气角色登场，不光包括春丽、隆、风间仁、御剑平四郎等大家耳熟能详的游戏明星，变身超人及神奇桃子等来自众多老游戏的角色也会登场，角色总数将超过200人！这两家公司曾于2001年联手制作过“生化危机枪之幸存者 代号维罗尼卡”，这之后虽曾有过数度合作，但像这次这样倾尽全力的联手合作相信会令众多NAMCO爱好者与CAPCOM爱好者都激动不已吧？在今年五月，这部全明星游戏就要展现它的魅力了！

STORY

20XX年，在世界各地突然出现了时空的波动，很多城市都被指定为闭锁都市，处于严加警戒态势之下，日本的涩谷就是这些城市之一。本作的主人公零儿与小牟隶属于神秘组织“森罗”，这是专门为了应对超常现象而设立的政府机关。对于这次的事件，“森罗”自然不能坐视不理，零儿他们就是因为接受了某项任务而来到了涩谷。当他们来到涩谷时，这里突然发生了巨大的时空波动，紫苑、MOMO、KOS-MOS等人与ゲノース的大军随着波动出现在零儿面前。之后波动又产生了新的变化，成为了与各个异世界相联接的空间之门，这些异世界中的强者与魔物陆续通过这个波动出现在涩谷的街道上。为了调查事情的真相，并阻止事态向不利的方向发展，零儿与小牟同来自异世界的勇者们合力作战，对抗众多魔物。





↑来自“宿命传说”的最强剑士斯坦，看到熟悉角色的特写，感动之情油然而生。



←原创主人公零儿与小牟的战斗场面，两个人的战斗方式比较相似，都是使用枪械类武器。在本作的星光灿烂下，这两位主人公会有怎样的精彩表现呢？还有他们背后的组织“森罗”到底隐藏着什么秘密呢？

游戏明星大荟萃！

看到超过200名的游戏明星，各位玩家是不是感到有些目眩神迷了呢？不过由于是新老明星大荟萃，对于玩龄较短的玩家们来说，那些来自老游戏的角色们可能会比较陌生。没关系！下面就让我们一起来看看他们到底是哪路神仙吧，let's go！





←可爱的库罗诺亚也会登场，期待他独特的语音。

色汇聚一堂!!

本作中，最富吸引力的应该就是极有魅力的游戏角色了，他们每个人都大有来头，不是原作游戏中的主角就是重要的同伴或对手，且全都身怀绝技、身手不俗，能将他们招为同伴的话定会使玩家队伍的实力大增，从而顺利地完成任务。因此，一定要尽一切努力来拉拢更多的强者入伙。当玩家们与这些角色接触后，就会引发相应的事件，满足特定的条件后就能让他们加入成为同伴。因为这些角色的性格各异，因此他们加入的条件也各不相同，有的需要某种特殊道具，有的则要战胜才能让其加入。想要拥有强大又华丽的明星军团的话，可真是要费一番脑筋了。游戏中的战斗系统比较特殊，虽然本作定位为角色扮演游戏，但在战斗中充满了动作游戏的风味。登场角色的行动方式分为只有一人的单人队伍与2人一组的双人队伍两种，在地图上像战棋游戏那样移动，当在攻击范围内捕捉到地图的敌人后就会进入战斗场面，是比较正统的SRPG。进入战斗后角色的行动完全由玩家来控制，使用方向键配合○键就可以使出各种必杀技，当玩家发动超必杀技或是进行复数同时攻击时，还会有大幅的特写画面，魄力十足!游戏中战斗的流程为：在地图上与敌人接触——进入战斗模式——战斗结果表示三部分，根据玩家的表现，战斗后的结果也会有所变化。





↑←超人气角色KOS—MOS华丽登场！看到上图中的大幅特写画面，各位是否感到是不是已经热血沸腾了呢？不仅如此，发动合体攻击时也会有超魄力的特写画面，左图中的两位恶魔战士的合体攻击肯定是威力超群！



↑原创必杀技，风间流五连击。

小牟

●登场作品：本作原创

所属于超常现象处理机关"森罗"的精英探员，零儿的前辈，也是他在组织内的老师，教导他完成任务的各种初步知识，从剑技、枪法到妖术、符术、占术样样精通，在这次任务中作为零儿的搭档，为他做各种辅助工作。

原创角色

有栖 零儿

●登场作品：本作原创

所属于超常现象处理机关"森罗"的精英探员，使用被称为"护业"的武器，这是死于10年前的同为该组织成员的父亲所遗留下的武器，现在被零儿作为父亲的形见。零儿头上的巨大伤口也是在10年前的那次事故中所受。



↑特写画面极尽华美之能事。



←女战神发动强力必杀技，用神圣的力量战胜恶魔！



100万的高达…!!

高达，承载着无数年轻人梦想的作品，各款高达游戏也大受欢迎。今次BANDAI与NAMCO强强联手，即将为众位玩家献上这款“机动战士高达 一年战争”！本作有着完全超越之前所有高达游戏的优异品质，BANDAI公司也对本作信心十足，号称是一款“百万级销量”的作品，下面我们先来领略一下游戏的魅力吧！



→机动战士高达第一集“高达，站立于大地之上”的经典场面，阿姆罗驾驶着高达冲向渣古，将其劈为两半，随后渣古的核动力源爆炸，阿姆罗的父亲被卷入身亡。历代高达游戏作品都会以这段剧情作为开场，看来本作也不例外，看着熟悉的场面，是不是非常感动呢？



←高达在峡谷中飞奔，上空有无数的轰炸机在盘旋，看来攻击目标就是前方的白色要塞，看战场形势有点类似于原作动画中加鲁玛袭来的场景，一定要将敌机全部击落，保护白色要塞安全返航。原作中高达飞到空中与敌机作战的场面也会得到再现。





“一年战争”是以原作动画为蓝本制作的机器人动作射击游戏，将TV版与3部剧场版的故事凝缩为20个以上的关卡，所有的著名场面都会在游戏中出现，完全再现令人怀念的“初代高达”的世界！由于有着NAMCO的强大技术支持，本作的画面表现力与音响效果都将达到系列的最高峰。游戏中的任务包括在重力圈内作战的“地上战”、能自由进行360度行动的“宇宙战”以及作为白色要塞的炮手作战的“射击战”三种模式，任务的数量及种类也十分丰富，绝对会让各位高达迷大呼过瘾。

一个十五岁少年的战争回忆录 再现初代高达的传奇！

Project PEGASUS

去年，BANDAI公司公布了与NAMCO公司共同参与企划了“PROJECT PEGASUS”，这之后，众多高达fans就一直翘首以盼，但却没有得到任何消息。现在，BANDAI终于公布了该计划的第一弹作品——“机动战士高达一年战争”！BANDAI电视游戏事业部制作宣传第一组主要制作人崛内美康（代表作“SD高达G世纪A”）与NAMCO制作人东山朝日（代表作“皇牌空战”）等人出席了本作的发布会，并在发布会上播放了“一年战争”的游戏影像。游戏的旁白依旧是高达系列一贯的永井一郎，令老玩家们为之感动，而游戏中采用的全新录音方式使本作的音效非同凡响，在场人士都被游戏气势宏大的音效所震撼。BANDAI游戏事业部第一制作组经理西泽冬树在会上公布，作为“一年战争”的发售纪念，公司从过去的PS2“高达”题材游戏中选出了7款游戏推出“高达 最佳宣传版”，游戏包装会重新制作，价格也会下降。这一系列的先着特典会附赠“一年战争DVD”，其中收录游戏影像以及将于5月份公映的“机动战士Z高达”的预告影像，不过最珍贵的还是池田秀一与古谷彻的配音现场录像，高达fans必收！此外，在“一年战争”的预约特典中会附赠30X30cm的年历，一年战争中重大事件的日期都会在年历中标明。



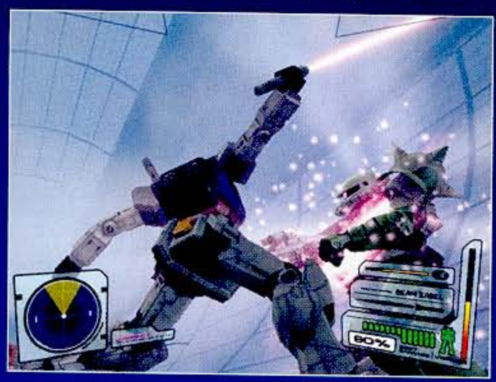
←↓地上任务是指在地球或是宇宙卫星等重力条件下进行的战斗，机体可以进行跳跃或是短距离的飞行。地上任务的地形与特征各不相同，因此攻略方式会有很大差别，还会有在水中进行战斗的场面。宇宙中的战斗因为没有重力，所以没有上下的概念，会有一种真正置身于星海的感觉。比起地上战，宇宙战的战斗区域会更为广阔。

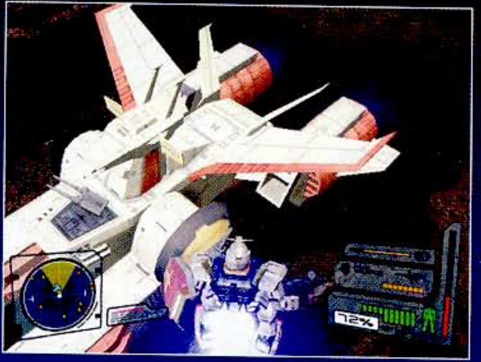


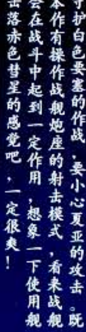
←本作的射击战可谓是十分新颖的设定，玩家扮演的不是驾驶机体穿梭于战场的驾驶员，而是战舰上的炮手，使用舰炮来击坠敌机，有着与驾驶MS不同的紧张感。

一年战争！佩格萨斯计划第一弹！

游戏的基本流程为：任务前的剧情——作战会议——任务开始——战后会议——任务后剧情——进入下一个任务。游戏中的剧情动画部分由SUNRISE重新制作，就连背景音乐与各种音效也是全新录制，而且因为应用了最新的技术，效果将远超之前的作品。在游戏中还会应用到那NAMCO“皇牌空战”系列的3D技术，可以更清晰顺滑地描绘出十分广阔的地形画面。







←守护白色要塞的作战，要小心夏亚的攻击。既然本作有操作战舰炮座的射击模式，看来战舰也会在战斗中起到一定作用，想象一下使用舰炮击落赤色彗星的感觉吧，一定很爽！





←↑驾驶高达在敌群中左冲右突，很有一种皇牌驾驶员的感觉，为了和平努力奋战吧！

驾驶着众多强力的机体在战场上驰骋!!

本作战斗的基本操作是通过L、R键和两个模拟摇杆来实现的，左摇杆负责控制机体移动，右摇杆主要用来控制视角的移动。R1、R2为攻击键，R1是使用激光来复、火箭筒等远程武器攻击，R2键为使用激光剑、流星锤等近身武器攻击。L1键为使用推进器进行冲刺移动，有利于回避敌人的攻击或是快速接近，L2键为跳跃，并可以进行两段跳，这两种行动都会消耗推进器的能量。把两个摇杆同时推向内侧并按住L1的话，还可以使出“喷射索敌”，能以最快的速度捕捉到视界以外的敌人，是一定要熟练掌握的技巧。

↓面对强大的敌人时，推进器的功效就显得很重要了。







↑灵活运用各种技巧与敌人周旋，看准时机给予致命一击！

白色恶魔再现!你的身手可否比得过阿姆罗呢?

矶山纱也加出演CM

要想热卖，自然少不了大力度的宣传攻势。本作的CM共有3种类型，预告篇在2月1日开始播映，本篇与特别篇则预定在三月上旬开始播映，主演本作CM的是日本人气偶像矶山纱也加。

矶山纱也加，生于1983年10月23日，样貌清纯可爱，身材更是凸凹有致，是公认的性感女星，在日本国内有着很高的人气。她曾出版过多本写真集，还曾在“矶山纱也加的禁忌夜晚游戏”等影片中担任女主角。

在发布会上，矶山纱也加对记者说：虽然拍过不少影片，但我还是第一次拍CM呢。最初接到时还在想“不会是那个高达吧”而感到十分紧张，但我一定会努力拍摄来回应众多fans的热烈期待的！在高达中，我最喜欢的角色是阿姆罗，在玩游戏的时候会有与他共同奋斗的感觉。



↑在发布会上，矶山纱也加手捧游戏包装为本作造势。

目标——国内100万份销量！



鹅之泽 伸

发布会上最后上台讲话的是BANDAI的常务取缔役兼电视游戏公司经理鹅之泽伸，从他的讲话中可以看出BANDAI对于今次的作品充满了信心。鹅之泽说：“之前我们就曾在PS2上推出过数款高达系列的作品，这些作品都拥有着相当高的素质，甚至已经超越了当时的动画作品，而在NAMCO公司的协助下，今次的“一年战争”有着超越系列以往作品的压倒性表现力，可以完美地再现原作动画的世界观。我社与CAPCOM合作的“联邦VS吉恩”系列最初作卖了98万份，续作也取得了50万的销量，而今次的“一年战争”则头一次将目标定为了国内销量100万份，凭着本作超高的质量是没有问题的！”



←本作中任务的种类十分丰富，任务中的地形情况也十分复杂，不光有山岳、都市等地形，还会有水中战出现。左图中高达正站在一艘行驶中的战舰上，从索敌雷达可以看出正有敌人从前方接近，看来一场恶战是在所难免的了。敌人会从哪里袭来呢？空中还是水下？

→原来敌人选择的是从水下偷袭！面对水中专用机体的攻击，高达显得十分被动，频频被敌人击中，情势十分紧迫。如果在这里能选用水中专用高达的话应该可以轻松很多吧？相信游戏中会有多部机体登场供玩家选择，肯定会让高达迷们满意的。



□文责/龙马

极受关注的炼金术RPG系列最新作

在剑与魔法的世界中

少年踏上了冒险之路

イリスのアトリエ エターナルマナ2

Atelier Iris -Eternal Mana 2-

PS2	本刊译名：伊莉斯的炼金术士2			
	GUST	2005.5	7140日元	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

与前作相隔了近一年之后，GUST公布了炼金术士系列的第二作。自从97年推出了“玛丽的工作室”之后，就一直致力于“炼金术RPG”的开发。如今最新作即将发售，让我们来看看有什么新变化吧！

炼金术系列作品的最新作的创新要素！

作为前一部作品的续作，作品中精灵的力量仍旧会起到非常关键的作用。作品最大的变化就是加入了双主人公系统，玩家将在分处两个不同世界的主角间进行切换操作，以两个主人公来进行冒险，同时也是以两个角度来观看整个事件的经过。配合情节的发展，男主人公将为了拯救世界而一人前往贝鲁库哈迪世界，而女主角则会留在艾德世界，用炼金术来调配各种道具来辅助男主角的冒险。战斗系统将采用前作战斗系统“CTB”的进化形态“ACTB”，这个系统将取消回合概念，以速度来决定先后的行动顺序。角色所采取的不同行动，将会直接影响到速度值的增减以及全局的行动顺序。这样使得游戏的战斗部分节奏更快，游戏更加紧凑。

毒之精灵

↓游戏中精灵的形态同样千姿百态。

花之精灵

幻之精灵

↑按照惯例，游戏中的精灵依然会起到至关重要的作用。



温柔而坚强的女炼金术士

●年龄　17岁　●身高　158CM　●体重　49kg
●职业　炼金术士 ●梦想　用炼金术来帮助人们

游戏的女主人公。从小和菲鲁特一起长大，她的志向就是要成为一个真正的炼金术士。在艾德世界消失后留在艾德世界专心地制作道具来帮助菲鲁特的冒险，虽然很温柔但对于事件有着自己坚定的看法。同时是个有点过分认真的人，做起事来会光顾着埋头干而不去观察周围的局势。



—游戏中她主要是在艾德世界的炼金术工作室中，制作道具帮助男主角。

贝瑟

热衷于修炼剑术的少年

●年龄　17岁　●身高　169CM　●体重　57kg
●职业　冒险家　●梦想　到贝鲁库哈迪去冒险

游戏的男主人公。自幼生长在崇尚炼金术并以炼金术为支撑的艾德世界里，只不过他与别人不一样的地方就是更加热衷于剑术的修炼。在艾德世界遭到破坏之后只身携圣剑前往异世界去探察真相。个人正义感非常强，还很热心，对于遇到困难的人是绝对不会袖手旁观的。



菲鲁特

—游戏中他的主要任务就是在异世界中探险，战斗在他的冒险中尤其重要。

身手不凡的革命战士

●年龄　18岁 ●身高　164CM ●体重　53kg
●职业 革命者 ●梦想　打倒帝国

西尔瓦雷斯塔的反帝国组织西鲁姆西鲁多的成员，虽然有张非常可爱的脸，但战斗起来其勇猛不输男性。菲鲁特初到异世界后非常不适应，在冒险途中遇到危险时被她所救，之后二人就一同展开了冒险。性格非常活泼，而且天真烂漫，不过做起事来有点不顾后果。



—擅长战斗技术的她将在游戏中与男主角共同作战，能力值得期待。

诺因

年纪过小的见习术士

●年龄　6岁　●身高　113CM　●体重　22kg
●职业　???　●梦想　早点变成大人

住在艾德的枢机院里的小女孩，对人的警戒心比较强，刚开始时对威瑟怀有很强的敌意。但在误会消除之后就显现出一个小女孩的本性，不仅非常好相处，还对事物充满好奇。现在似乎很喜欢看威瑟用炼金术进行道具的调和。看上去是个很普通的小孩，但有时候直感非常敏锐。



伊莉斯



—值得注意的是她也叫伊莉斯，与前作的主角名字一样，难道说……

Story 艾德世界面临的大危机

故事是从什么时候开始的，已经根本就不重要了。因为这是神的意愿，或说，这就是永恒。世界是有它的尽头的，在孤独的世界"艾德"里，每个人都会这么想，认为这是常识。被称做玛娜的精灵们的力量就是这个世界的力量源泉，依靠这些妖精的力量，人们掌握了拥有创造一切事物的力量的炼金术，建设着家园的同时，也享受着平和安稳的生活。这个世界仅有唯一的一座城市"诺伊亚尔"，在这里有很多潜心学习炼金术的年轻人。少年菲鲁特和少女贝瑟就是其中的两位。他们从小就失去了双亲，两人一起在孤儿院被抚养成人，并一起学习炼金术。



这一天，是贝瑟被承认成为正式炼金术士的日子，她比菲鲁多先成为了炼金术士。因为2人和好朋友木之精灵的约定，2人向着"多鲁大树"出发了。但在途中2人遭受了地震的袭击。世界发生了剧变，展现在2人面前的是让人无法相信的惨痛光景……"多鲁大树"因地震而从世界上消失了，2人为了向上面报告这个情况，直奔艾德世界的枢机院而去。在途中的森林里，菲鲁特听到了一个不可思议的声音：

"回答我。你是否立下永久的誓言，为保卫这个世界的精灵而献出自己所拥有的一切？"



说着，一把被称做"深苍之暗杀者"的圣剑交到了菲鲁特手上……

2人经过长途跋涉，终于来到了，艾德世界的枢机院。但2人所看到的，却是他们从未见过的混乱局面。因为这场地震，世界的一半大陆均遭到了破坏，整个世界面临着巨大的危机。为探明事件的真相，2人找到了"贝鲁库哈迪"之门，这是一扇远古时期就被封印了的门。此时，菲鲁特手中的圣剑与封印之门，发生了共鸣，这扇因神的意愿而被封印的门，缓缓地打开了……







Castlevania

沉寂一段时间之后，KONAMI公司终于在今日一举公开了两款恶魔城系列的两款最新作品。虽然NDS版的本作暂时还没有公布副标题，不过无论从故事设定、游戏系统与画面来看都明显是“晓月”的续作。

NDS	本刊译名：恶魔城（暂定名）			
	KONAMI	2005年第4季度	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	卡带	日版	1人	审查中

2036年，也就是前作“晓月圆舞曲”的一年之后，来须苍真竭力逃脱了成为新一代德拉克拉伯爵的命运，试图像以前那样作为一名普通中学生再次融入到普通人的生活之中。然而一群对来须苍真不满的拜吸血鬼邪教徒妄图杀死苍真，再度将德拉克拉复活。出于自卫，同时也是为了保护自己心爱的人，苍真决定潜入该组织内部；而当其来到敌人总部时，发现耸立在眼前的竟然是一座与吸血鬼城堡几乎一摸一样的建筑……

制作人五十岚浩司认为“触摸笔加按键”的操作方式对于一款纯粹的动作游戏来讲会让操作感大打折扣。因此，本作的主要操作方式仍然会和前作一样。

以灵魂起誓 绝对要阻止吸血鬼复活



→在BOSS战中，当玩家将BOSS的HP打到零的时候，画面上就会出现“魔法封印”的标记，这时玩家就需要根据提示在下方的触摸屏上画出相应的图形。

→前作中的灵魂吸收系统得以保留，玩家可通过打倒敌人吸收灵魂从而获得其能力。全灵魂收集仍将会是本作的乐趣之一，只是不知道前作中灵魂收集率百分之百后的MP无限戒指是否会同样得以保留？





←在本作中，NDS的上屏幕是用来显示敌人在地图中的位置以及玩家当前的状态，而下屏幕则是用来显示游戏的主画面。

←封印成功即可获得对方的灵魂。

阳子·威尔兰蒂丝

教会所属魔法师家族的后裔。在前作中由教会派遣调查德古拉即将复活预言的来龙去脉。并在苍真的冒险过程中多次提供帮助，喜欢帮助别人，是个健谈的美人。这次也将作为重要人物协助苍真展开行动。



来须苍真

住在白马町的高中生，为人冷酷，平常很少说话。在前作中放弃成为德拉克拉继承人的宿命摧毁了敌人的邪恶阴谋，在本作中为了阻止邪教企图复活德拉克拉的计划再度杀入敌人老巢。

白马弥娜

苍真的青梅竹马，白马神社的巫女，在前作中被敌人绑走后苍真展开了“英雄救美”的冒险。本作中似乎不再是巫女打扮，而是换上了一身普通少女的服装。

□文责/北斗

Castlevania
Curse of Darkness



←赫托克背负宝剑来到城堡门前，四处围绕着的雾气、猩红色的地毯以及路旁的火把将气氛营造得很诡异。

→游戏中登场的敌人种类和数量都有了不小的增加，利用作为"恶魔铸造师"的特殊能力召唤出自己的使魔一同战斗可减轻压力。

这次PS2上的最新作"黑暗的诅咒"已确定仍将会是一款3D作品，看来KONAMI在这方面的决心确实不小。本作人设再次交由招牌画师小岛文美负责，其唯美的画风将再次让人陶醉。



本刊译名：恶魔城·黑暗的诅咒			
KONAMI	2005年秋	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	美版	1人	审查中

动作冒险



↑曾经是德拉克拉手下强将的赫托克自身战斗力相当高，配以其华丽的贵族服饰，即使是在与众多恶敌人的残酷战斗中仍然不失其优雅与尊贵，让人心折。

本作剧情紧接着"恶魔城3"，曾经作为德拉克拉伯爵得力手下之一的赫克托(Hector)对其信念产生了怀疑并独自离开，随后德拉克拉伯爵被贝尔蒙德家族消灭。三年之后，与赫克托同为"恶魔铸造师"的艾萨克（Isaac）决定对背叛者赫克托进行惩罚。于是利用诡计杀害了赫克托的心上人，此举使得赫克托陷入极度的悲伤与愤怒，并回到他曾经一直居住着的地方，展开复仇之旅……

不像贝尔蒙德家族成员擅用鞭子，赫克托的拿手武器是一把巨剑。而且虽然没有前者天生的除魔能力，不过主角自身的强大同样不可小视。从目前厂商所公布出来的画面与视频来看，游戏的开发度还相当低，画质上还存在许多有待改进的地方。五十岚浩司说道："凡是喜欢月下夜想曲的玩家都会在本作中感到欣慰。""月下"是大家公认的恶魔城系列最高杰作，那么就让我们拭目以待本作是否真能达到这一高度。

为了给心上人复仇 重回暗黑界的悲情男子

以月下为目标的作品

游戏将会吸收"月下"的不少精华之处，因此玩家在这次的游戏之中可能会经常看到"月下"的影子。

灵活改变战术



↑游戏中的敌人都有对应的弱点，玩家只需针对其弱点展开攻击就能事半功倍。

召唤使魔协助冒险



↑遇到空旷的深沟或是峡谷等地形时可以召唤出鸟类使魔从空中滑翔过去。

大魄力的BOSS战



↑对付BOSS不能一昧用剑蛮砍，龙系生物的粗糙皮肤可不是一般攻击所能伤害的。



心狠手辣的恶魔新头领 事件的始作俑者

□文责/北斗

神的代言人只能由杀神者终结 天堂的微笑畏惧死神的镰刀!!

キモい

killer7

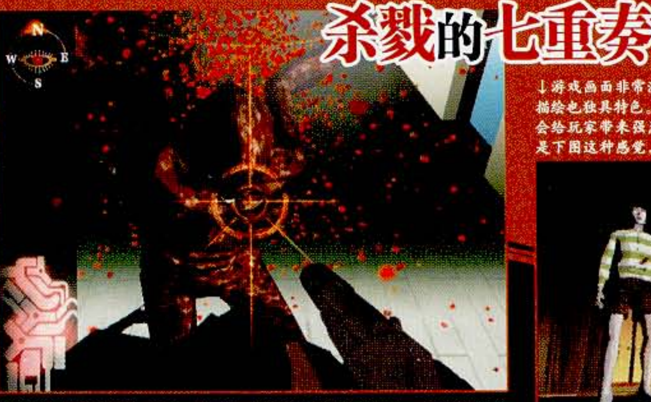


本作是由制作过“シルバー事件”以及“花と太阳と雨と”等话题作品，并拥有“鬼才”称号的须田刚一协助进行开发。游戏的画面风格非常诡异，独具特色，同时，血腥成份也会比较重。不论是在美国还是日本，杀手7都被定义为成人向的作品。这次就让我们一起逐个剖析本作卖点之一“多重人格”中的每一位杀手的独特魅力吧。



NGC	本刊译名：杀手7			
	NINTENDO	2005.3.24	6800日元	记忆容量未定
动作解谜冒险	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

杀戮的七重奏



↑游戏中的敌人均来自于一个叫做“天堂的微笑”的组织，该组织的成员通称“暴爆徒”。与昆·兰接触后就会狂暴化，平常通过光学迷彩伪装成普通居民，体内埋藏着定时炸弹，时间一到就会自动爆炸!

↓游戏画面非常洗练，典型的须田氏风格，阴影部分的描绘也独具特色。再加上个性极其分明的多重人格，无疑会给玩家带来强烈的视觉冲击。游戏中非战斗状态时就是下图这种感觉，文字对气氛的营造也起了烘托作用。



天堂或是地狱的微笑?

一个由拥有“神之手”称号的神秘东方男子昆·兰(KUN LAN)组建并命名为“天堂的微笑”的恐怖组织展开了一系列恐怖活动。由于该组织成员平时利用特殊的光学迷彩伪装后的外表与常人无异，寻常人根本察觉不了，由此造成的人体炸弹袭击已经使大量无辜平民丧生。

对该组织无计可施的政府部门最终只得秘密求助于哈曼·史密斯，这位看似已到风烛残年的老人可以召唤出七种各自独立并且性格分明的人格，每一位都是杰出的杀手。同时，与自命为神的昆·兰相对，他的称号就是“杀神者”……

觉醒的杀神之力 Harman Smith

本作的主人公，是一位拥有7重人格的人。65岁的他由于患上疾病导致全身麻痹，只能整天坐在轮椅上，并且需要护理人员照顾。然而其正体却是令暗黑界震撼并且有着“杀神”之称号的超顶级杀手，除了可以召唤出各自独立的七重人格之外，其本身所持有的武器是对战车用的大威力霰弹枪。哈曼与昆·兰在很久之前曾经见过一面，之后就一直有一种预感自己最终将会与其交手：现在，受到美国政府的委托，这个期待已久的时刻，终于来临……



←哈曼平常一直坐在轮椅上，并且喜欢呆在他黑暗的小屋之中，似乎不大喜欢阳光。由于无法自理，故特地聘请了女大学生萨曼娜负责他平常的护理及饮食起居，是一名稳重的长者。

千里眼持有者 Carcian Smith

7重人格中的领导者，哈曼与其他六重人格的接触以及接受杀手任务时与情报屋方面的接洽等对外工作都全权由加西亚执行。本身战斗能力并不高，但是在对付使用光学迷彩隐藏行踪的“天堂的微笑”成员时其特殊能力“千里眼搜索”正好是其克星，执行任务时必不可少的一位。使用的武器是加装了消声器的护身手枪。



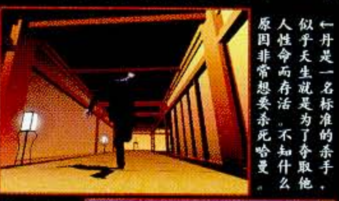
←其他六重人格中一旦有人阵亡，就是由加西亚负责尸体回收与复活。



队伍的中枢

天生的孤高杀手 Dan Smith

虽然也是七重人格之一，但是一旦有机会就要制哈曼于死地，是一个极度危险的家伙。天生就是一个杰出的犯罪者，性格桀骜不训，只服加西亚一人，即使如此，仍然让加西亚非常头疼。在7人当中以突出的攻击力而自豪，使用的武器是柯尔特Python，爆头率非常高；黑色西服是其最为钟爱的装束，典型的杀手特征。在执行暗杀任务时是七人之中使用频率最高的，主要作战成员。



←丹是一名标准的杀手，似乎天生就是为了夺取他人性命而存活。不知什么原因非常想要杀死哈曼。



→其特技是将犯罪力转化为魔力注入到子弹之中，这种「魔弹」在对付「天堂的微笑」成员时有特效。



谜一般的蒙面人 Mask de Smith

总是戴着面具出现的家伙，曾经是一名职业田径运动员，具体身份不明。将两大搏击流派的精华融合出适合于自己的独特搏击风格，投身于NHB无限制格斗大赛，必杀是“史密斯特技”，并在当时的纽约一度成为风云人物，之后却突然神秘的失踪。双手装备的榴弹发射器威力超强，杀伤力在七人之中位居榜首，并且有通常炮弹、电气弹与集束弹三种弹药可供选择，不同的弹药有不同的效果。尤为难能可贵的就是，虽然是一名杀手，这位面具兄为人却非常和善，不论是与同伴还是与各种动物相处的都很融洽，有着如同婴儿般纯洁的心灵。



↑脸上的面具从来就没拿下过，也没人见过其面具下的真实面容。除了手上装备的大威力榴弹炮外，徒手搏击能力也很强。





神速之顺风耳 Con Smith

似乎与中国道教中的神话相对应，七人格中既然有了加西亚这位“千里眼”，“顺风耳”空的登场自然也就是理所当然之事。虽然在视觉方面有所缺陷，但其超高的听觉能力却能够弥补这一缺陷，而且他还能将声音视觉化。如果敌人守卫非常森严，对潜入要求很高的话让他上场是最适合不过的了。枪械使用时的连射能力以及卓越的速度表明了其是一位速度型角色，与其他人格相比以双枪高速连射取胜。最得意的特技是超高速移动，不过这一特技并非随时都可以发动，而是需要满足一定的条件。附带一提，空是一个有着小孩子脾气的家伙。



→由于对声音非常敏感，空平常的行动总是轻手轻脚，敌人往往很难察觉到他的逼近。

沐浴鲜血之女 Kaede Smith

7人中唯一的女性杀手，她的日本名字叫做枫·墨洲，一头短发，配上粉红与白色相间的华丽洋装，显得相当干练。擅长远距离攻击，惯用的手枪上安装了与枪身比例颇不协调的瞄准器，可进行两段焦距缩放调节，在队伍中担当狙击手的角色，负责对付远距离的敌人。为人性格比较消极，同时有着强烈的破坏欲，总是和周围的人保持着一定的距离。



←特殊能力「血之沐浴」是通过释放自身的鲜血将阻挡在路上的结界打破。

暴走杀戮者 Coyote Smith

来自南美的流氓分子，是七人之中脾气最为暴躁的一位。性格非常激烈，生活中经常惹事生非，与其他几重人格发生冲突对他而言就如同家常便饭一般；即使是在战斗中，也经常会虐杀对手，并以杀戮敌人为乐。使用的武器是经过特殊改造过的高火力手枪，视觉效果非常优秀，是一名杰出的枪手，攻击力极强。在单体杀伤力方面，是除了面具男外攻击性最强者，但对操作要求也会相对较高。



→在制造麻烦与惹事生非方面，即使是队中的头号杀手丹也自愧不如。

沉默的白色死神 Kevin Smith

凯文患有白化病，头发和皮肤先天就是白色的。通常装扮是黑色墨镜、上身赤裸，一条劲装西裤，再加上纯白的肤发，给人一种相当冰冷的感觉。7人当中，凯文是唯一一位不使用枪械类武器的杀手，随身携带的匕首就是其致命武器。近身战是其拿手好戏，除了通常攻击之外，飞刀也是他的独有特技，杀伤能力很强。为人性格冷漠孤立，讨厌与人讨价还价，一旦开头就等于给对手下了死神的判决。





←对凯文而言，也许满屏飞舞的血花也是一种艺术和享受。或许造成这一结果的，也是其匕首的特殊技能之一。

龙与地下城的传说，不朽的英雄神话

SNOWBLIND工作室所制作的第一部较为知名的游戏是《博得之门·暗黑联盟》，然后他们又开发了以经典网络游戏《无尽任务》为蓝本改编的《诺拉斯战士》。这两部作品都得到了不错的评价，受到众多玩家的喜爱，可以说对D&D类游戏在家用机上的推广起到了不小的作用。这一次“诺拉斯战士”卷土重来，相信SNOWBLIND对于此类游戏的制作也已经是轻车熟路了，所以大家对本作的素质应该抱有相当的信心吧！



PS2	本刊译名：诺拉斯战士·重归战线			
角色扮演	SNOWBLIND	2005年2月	49.99美元	记忆容量未知
	DVD-ROM	美版	1-4人	13岁以上



→蜥蜴族的萨满巫师是本次新增的角色，它的职业特点是肉搏与魔法并重。

←冒险之路上永远少不了稀奇古怪的敌人，只有最具勇气的战士才能敢于面对。

←↓在阴森破落的地下城中探索，时时都可能碰上诡异的杀机，一定要提高警惕！



永远充满挑战的世界 光荣和梦想就在前方

→游戏中的场景和人物设计都具有浓厚的美式风格，大气之中也不失精细。在上古祭坛的废墟中战斗，四周仍然能感到残存的那一丝庄严和肃穆。



光明与黑暗的争斗永无终结，世界一次又一次的等待我们去拯救。诺拉斯的英雄们，战斗的号角已经吹响，让我们重回这个剑与魔法的世界！

游戏特色介绍



一、两种全新的可选职业，分别是来自蜥蜴族的萨满巫师和兽族的狂战士。旧有的种族职业也在属性、技能等方面作出了一定调整，更富平衡性。

二、衔接《诺拉斯战士》的故事情节，继续你的诺拉斯之旅。你可以使用前作的游戏记录，导入已经打造好的人物！同时人物的等级上限也由前作的50级提高到80级，并增加了与之对应的新难度，即使你已经在前作中练到了最高等级，也不会失去挑战性。

三、重新制作的场景，在细节方面更加精致，引人入胜。

四、超过五十关的主线剧情，以及数量众多的支线任务，总游戏时间可达100小时以上。另外还有新设计的“勋章”系统，用于打开丰富的隐藏模式。

五、同时支持四人分屏作战和PS2在线游戏两种多人模式，无论是朋友聚会还是遨游网际，都能让你最大限度的享受游戏乐趣。

简单的操作和个性的角色

本游戏非常易于上手，无论你是否接触过前作，都可以很快投入其中。虽然游戏中的装备、道具、魔法、技能等系统都比较庞杂，但是得益于人性化的手柄键位设定，你并不需要频繁地打开游戏菜单来进行选择，唯一一个必须要在菜单中操作的部分就是人物升级时的点数分配。这无疑最大程度的保证了游戏的流畅进行。

游戏的视角采用后上方的俯视角度，并且可以用右摇杆手动调整，更方便观察你周围的世界。虽然游戏中可定制的角色外形只有几种，但是装备不同的防具之后都会反映在人物外形上，这样在多人游戏时也不会出现众多“孪生兄弟”了！



←兽人族狂战士是最强力的近身肉搏型角色，面对群敌毫无惧色。

□文责/荇菜



MotoGP4

Official Game of MotoGP



本刊译名：MOTOGP4			
NAMCO	2005年春	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	欧版	对应PSONLINE	审查中

赛车竞速

在家中感受世界顶级摩托比赛

随着2004年度MOTOGP锦标赛在狂热中结束，相信众多喜欢摩托赛车的玩家也将眼光转移到了相关游戏上。好在前不久，索尼欧洲分部发表了由NAMCO开发的PS2独占游戏“MOTOGP4”的最新消息。

“MOTOGP”是NAMCO旗下最受欢迎的摩托赛车游戏。这次MOTOGP4最大的变化就在于其对ONLINE游戏的支持，通过PS2的专用网络服务PSONLIE，玩家可以和世界各地的摩托赛车游戏迷们一较高下，这一系统在系列作品中是第一次出现。



↑与赛车不同，摩托的驾驶需要选手身体的高度协调。

转弯刹那的刺激感



观众热情如火



↑图中这位美女就是上一代作品的代言人，不知其还会不会在本作中再次登场？



↑游戏中的赛道大多取材自真实比赛，图中“NAMCO”的红色条幅非常醒目，厂商的宣传手段果然是无处不在。附带一提，MOTOGP今年第三站赛事将在我国上海举办。

追风的年少梦想 在跑道之上实现



专业等级设置

游戏中登场的参赛队伍和比赛选手们都根据最近的资料进行了更新。同时，更多的新增赛道将充分满足玩家们驰骋赛场的畅快感。此外，这次终于将职业摩托赛事中最受欢迎的125毫升与250毫升级比赛加入到游戏当中，玩家可以从全部级别的比赛中选择自己最拿手的等级一展身手。

本作新增了一个训练模式。在这个模式中，不但能帮助新手快速了解游戏的相关基本操作，同时也可以让玩家亲身体会到现在众多著名车手们的成长历程。



MOTOGP与F1并列为国际赛车类顶级赛事，两者都是源于70年代的GRAND PRIX大奖赛，而且近年来从收视率和现场观众人数来说MOTOGP已然隐隐有超越F1之势。最初的GP赛事分为50、80、125、250、500五个等级，到后来逐渐演化成现在的125、250和500三个等级。

□文责/北斗

GOD OF WAR

作为少数仅在欧美（不会在日本地区发售）发售的游戏之一，它的表现究竟会怎样呢？我们一起来看看吧。

←↑游戏将讲述希腊神话中一个黑暗的世界。在这里，玩家扮演的恶战士KRATOS将会与他的主子，ARES展开一场激战。ARES手下众多，他能如愿吗？而他反对自己主人的原因又究竟是什么呢？



PS2	本刊译名：战神			
	SCEA	2005年春	49.99美元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-2人	18岁以上

本作将会是一款比较有性格的作品，这点从它独特的设计上就可以看出。玩家将扮演一个邪恶的战士，用各种手段（当然包括阴狠毒辣的手段）来达到自己的目的。但在经过一些对自己触动很深的事之后，他改变了一贯的信念，思想有了动摇。随着故事的发展，主角自己暗中计划的事件也开始逐渐地显露出来，他能完成自己的计划吗?尤其是在这样的一个神话世界里，这样的一个无道的、弑神的计划……



玩家操纵的战士KRATOS与ARES作战的武器就是双手所拿着的战斧，同时还有赖以生存的盔甲。不仅是接近战斗，对于远距离作战KRATOS也可以应对自如。同时游戏还有连续技设定。



神话世界的战争

本作叫GOD OF WAR，作品将会把希腊神话中一个黑暗的残忍世界展现在你面前，本作是一个建立在历史神话基础上，有着非常深邃的世界观的作品。



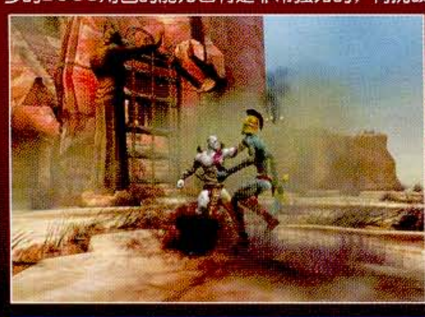
→看来游戏中还会有丰富的机关出现。顺带一提游戏的画面不仅细致，还非常好地烘托出了原作的气氛。



游戏将为玩家诠释一个希腊神话世界，自然会有很大的吸引力。游戏中出现的敌人也都是玩家耳熟能详的神话人物。比如美杜莎、米诺塔斯、独眼巨人和海妖等等。当然游戏中他们的特点也都会保留，比如美都莎的依然可以将敌人石化。

超激烈的画面

游戏不仅是以动作见长，同样游戏中还会有很多谜题和分支出现。在不同的分支中，主角将会面对不同的敌人，而且对故事的发展也会有所影响。而且众多的BOSS角色的能力也将是非常强力的，有挑战性。



←从图中就可以看出游戏的场景将会非常丰富，敌人种类也不少。

精彩的战斗

←游戏将继承欧美的一贯风格，战斗画面将会非常“刺激”，动作激烈血腥，动作性将会非常强。可能也会不适合较低年龄层的玩家游戏，不过对于喜欢欧美风格动作游戏的人来说就有福了。

游戏中将会有很多非常精彩的过场动画出现，以此来充分烘托出作品这样一个厚重的氛围。游戏的战斗系统也会很出彩，主角将使用有独特的双刀出战。游戏中角色的动作将会相当丰富，不仅是要和敌人战斗，游戏中也不乏像攀爬绳子来向高峰挑战、从激流中突围的场面，游戏中的地形将会非常丰富，作战环境复杂，对玩家也是个考验。





这是一个神话的世界

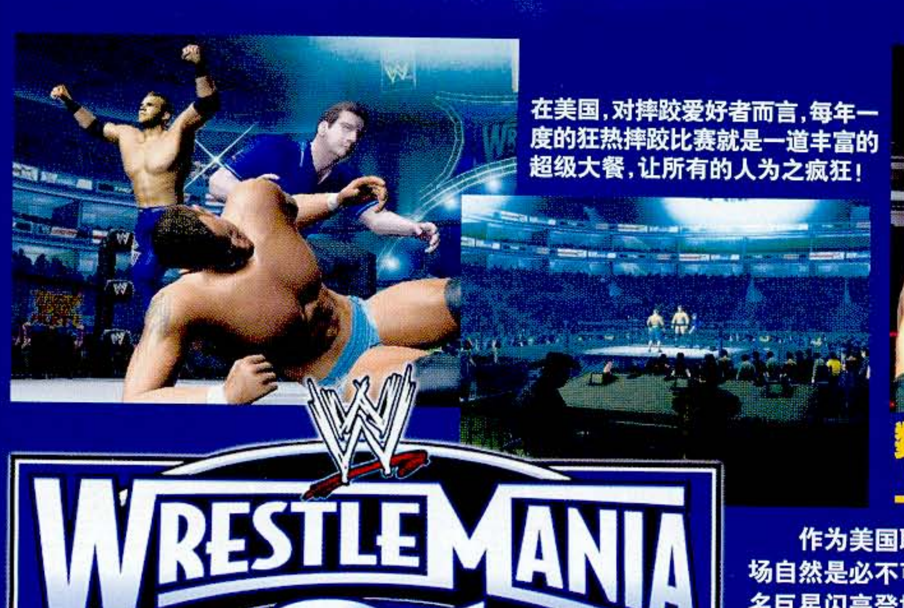
KRATOS只是一个普通的战士，在这个昏暗的世界里，臣服于神ARES。但实际上，他的过去是一个谜团，他似乎是在等待着复仇的机会。后来有一天，他终于得知了打倒神的唯一办法：找到潘多拉的盒子。一个承载着人类所有私欲和丑恶的盒子……这之后，他踏上了自己的复仇之路。



谜一样的身世

←他似乎一直对ARES有着仇恨的情绪，而且好像在等待机会报复，这原因是？

□文责/无无



在美国，对摔跤爱好者而言，每年一度的狂热摔跤比赛就是一道丰富的超级大餐，让所有的人为之疯狂！



数十位摔跤明星角逐擂台赛 上万名热情观众的狂热呐喊

WRESTLEMANIA 21

作为美国职业摔跤界的盛会，众多超级明星的华丽登场自然是必不可少的要素。在本作中，一共有多达四十五名巨星闪亮登场，在“蝎子王”、“丛林奇兵”中大放异彩的黑人动作明星The Rock就是其中的佼佼者，多次在比赛中夺得过冠军，并拥有“人民冠军”的华丽头衔。



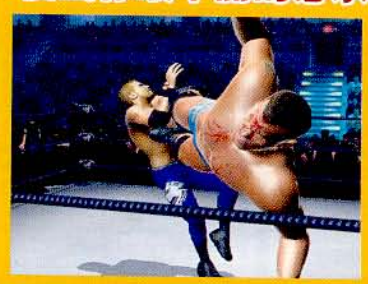
XB	本刊译名：狂热摔跤21			
摔跤游戏	THQ	2005.3.8	49.99美元	记忆卡容量未定
	DVD-ROM	美版	1-4人	审查中

让人热血沸腾的精彩赛事 在眩目的灯光下绚烂演出

1985年3月31日，WWE于纽约的麦迪逊花园广场上举办了第一届狂热摔跤（WrestleMania），之后的二十年中WrestleMania逐渐成为世界职业摔跤舞台中最耀眼的一项祭典。每一届比赛都会网罗到WWE中最有实力以及人气的明星选手，以及其他职业格斗领域的顶尖选手共赴盛会。比如前世界拳王穆罕默德·阿里、麦克·泰森等都曾经是受邀对象。除此之外大赛组委还会邀请当前最受欢迎的艺人或乐团至现场表演，因此观众在整个比赛过程中不但能深刻体验到WrestleMania炙热的比赛气氛，还能同时充分感染到其所引爆的惊人魅力。也正因为其超高的人气，使得THQ每年都会乐此不疲的推出最新游戏作品。

目前厂商已经公布了游戏的基本操作方法，秉承了系列的一贯传统并将键位设置调节的更加合理。游戏中主要的摔跤键是A键和B键，根据按下时间的不同又各有两种用途：轻按A键是快速扑击对方，长按A键则是重摔；轻按B键是专业摔法，长按的话则是投降(相信没什么人会用这个功能吧)。当然，除了摔跤，正常的攻击方式也是被允许的，按X键就能展开攻击，根据两人距离、姿势的不同会相应的施展出拳击、掌击、腿踢以及肘击等攻击。抓住敌人后，按黑色圆圈键的话是IRISH WHIP——即拉着对方往你希望的地方撞去，一般此招后就是精彩的必杀技。游戏中重拳击中对手后会有真实的血液喷溅画面，而且本场比赛中效果会一直保留。

这不仅仅是一场比赛，更多的是表演 使出你最华丽的必杀技将敌人终结掉



游戏中的每位选手都有其专门的必杀技。要想发动必杀，首先得让必杀槽攒满。蓄积必杀槽的方法除了普通的攻击外，还可以通过挑逗对手等手段来迅速集满。由于必杀蓄满之后只要被对方击中就会降下，因此必须尽快的使出，方法就是一起按下A键和B键，击中后会播放专门的特写镜头。

精彩的摔跤战术 将对手彻底击倒



↑这是游戏中很常见的摔跤方法之一，从后面抱住对手的双肋让其无法动弹。

↑两人滚做一团，相信大家以前看比赛的时候也有过这种感觉：分不清到底谁占了优势。

↑按住对方，将其仰天摔倒在地，再趁之无法动弹的短暂瞬间发动威力超强的必杀技。

震撼的画面效果

↑游戏中的选手都是现实中的大人气明星，看其身上一块块的结实肌肉，就能感到散发而出的力量。

一定要成为冠军 来此不为了别的



←虽然大多数情况下都是徒手搏击，但在有的场地也是可以捡取武器攻击敌人的。拿到武器后在比赛中就容易取得主动权了。

□文责/北斗

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2 / XBOX / GAMECUBE

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	卡带容量 / 玩家对象

1月22日 ▸▸▸ 2月8日



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印象感受游戏



风云 幕末传

幕末恋华新撰组



PS2	元气
DVD-ROM	剑术动作
日版	2005年1月20日
1人	95KB
	15岁以上

游戏以日本动荡的幕末时期为背景，对整个的历史时期有了一个较为完整、客观的评述，很多著名的历史事件都会在游戏里重现。游戏整体感觉很大气。

平心而论，元气的剑道游戏实在还有太多的提升空间。从技术角度讲，“风云”的分辨率属于中下水准，角色关节的滑动也远达不到流畅自如，加上千篇一律的狭小的游戏场面，玩家的厌烦情绪可想而知。当然，游戏中精致的2D插画以及慢动特效算是给玩家提供了一些视觉补偿。但是总而言之，赶时间的东西必然难有什么新鲜想法，“风云”只不过又多了一个印证而已。

• • • • • • • • • • • • • • • •

日本的幕末时期要是说起来有不少人都知道一些，但受到一些动漫的影响，我国玩家对幕末这段时期的认识实在是太有限了。本作的最大亮点就是加入了倒幕派的剧情，对历史部分做了彻底的补完，使玩家在玩过游戏后能够对这段历史有一个大致的客观认识。基本系统没什么大变化，但加入的道具收藏还是挺有可玩性的。

• • • • • • • • • • • • • • • •

最近描述幕末维新时期的作品似乎出了不少，这次的风云幕末传的制作水准算是不错的了。以制作剑道游戏文明的元气公司在本作中对此的刻画下了相当大的功夫，玩家需要熟悉各种剑击技巧并且擅于捕捉对手攻击时的细小破绽予以致命反击，胜负往往就是眨眼间的事，一个不留神就有可能被对手秒杀。游戏中的音乐相当不错，画面风格独树一帜，可惜打斗时的移动速度与灵活度有所欠缺。

• • • • • • • • • • • • • • • •

玩家可选择倒幕和佐幕两派体验不同的历史，除了幕末传模式虚构的主人公外也可以在伟人录模式下扮演史实中的人物。虽然可以自己编辑剑术，但砍杀的动作过于僵硬不够爽快，个人觉得任务短了点。但通过慢镜头、浮士绘等各种艺术手法的运用，充分渲染出那个年代的特殊氛围。游戏整体感觉与以前元气同类作品的风格相差无几。最近以幕末时代为背景的游戏层出不穷，希望《群狼传》可以带来不一样的感觉。



怪兽猎人G

モンスターハンター G



PS2	CAPCOM
DVD-ROM	狩猎冒险
日版	2005年1月20日
1人	116KB
	15岁以上

04年风靡日本网络的作品，可贵的是游戏不仅联网部分出色，单机模式下也同样出色。不管是有没有条件上网游戏的玩家都可以享受到其中的乐趣。

严格地说，这并不是款真正的网络游戏，玩家在单机模式中同样可以找到惊喜。游戏的各种任务很多，乐趣也很好，而且由于系统的相对简洁化，玩家每次游戏所花费的时间也不像MMORPG那样动辄数个小时。托CAPCOM的福，游戏中角色动作和操作性都令人满意，为在线状态的伙伴配合平添了许多趣味。不过长时间游戏难免会感觉整体设定简陋了一些，加上对于难度的妥协，让人少了一份继续投入的激情。

• • • • • • • • • • • • • • • •

在取得大成功的前作发售后不到1年的强化版。游戏不仅仅是加入了更多的怪兽道具和任务等，还对前作的一些系统做了许多些微的调整和改善，别小看这些细节的改善，这些细节的进化使得游戏进程更加流畅连贯，足见厂家的诚意。游戏方面武器的平衡做了进一步的调整，各职业间显得更加平均。推荐有条件联网的朋友一定不要错过，本作绝非池中物。

• • • • • • • • • • • • • • • •

如果仅仅因为其是网络版RPG就放弃本作的话，绝对会是一大损失。这次的单机版也毫不逊色，新增的众多道具和任务使得可玩性大大增强。游戏画面制作得非常细致，盔甲上的金属光泽可以很明显的看出来；人物跑累了会停下喘气、肚饿时的没精打采等设定都很有意思。音乐数量比较少，基本上都是环境音效；用刀砍中猎物时的感觉非常真实，用枪攻击时则比较别扭。以打倒五星级巨龙为目标努力吧！

• • • • • • • • • • • • • • • •

作为众人瞩目且口碑极佳的网游大作，本作的素质还是相当出色的。游戏在生存、狩猎、锻造等方面的系统设计更加逼真合理，人物造型、背景、动作都设计的极真实给人以强烈的代入感。大量丰富多彩的任务和怪物也为漫长的游戏增添了不少惊喜和刺激，与同伴互动享受连线的乐 趣仍然是本作的重点，此外还引入了各种新武器、新道具等要素。此外单机版也大幅度加强，对没有条件联机的中国玩家来说不失为一个不错的选择。



铁拳妮娜 死亡淡入

デス バイ ディグリーズ 鉄拳～ニーナ ウイリアムズ



PS2	NAMCO
DVD-ROM	动作冒险
日版	2005年1月27日
1人	318KB
	15岁以上

NAMCO著名格斗游戏铁拳中人气角色的“单飞”作品，游戏以美女和动作为卖点，着实吸引了不少眼球。可惜游戏的表现除了过场动画尚可之外，一塌糊涂。

应该说这是让我很失望的游戏，除了妮娜的个人秀还算有点看头以外，手感却差得一塌糊涂。用两个模拟摇杆进行操作算是比较新颖的设定，但是由于角色动作过于轻飘，使得玩家很难在其中找到扎实的格斗感觉，关节技等招数的运用也显然缺乏实用性，被妮娜踢碎颅骨的敌人继续起身战斗的现象竟然屡见不鲜！故事背景延续了TK系列的时代特点，紧迫感有余，但新意不足。客观地讲，妮娜为玩家提供的快感充其量只是小品级的。

• • • • • • • • • • • • • • • •

游戏的开始就让人觉得这是个定位很有问题的游戏，游戏的水平实在是无比的烂，不仅打斗系统不知所云，输入方式的怪异导致了游戏手感无比恶劣。本来就是一个很偶像化的作品，故事更是做作得离谱。前月K社的搏击玫瑰刚去，现在又来了这么个东西，真不明白现在这些厂家都在想什么。这种低级的作品除了砸自己的牌子之外，还能有什么？

• • • • • • • • • • • • • • • •

NAMCO的技术实力的确很强，片头动画和游戏中穿插的CG做得相当不错，气氛的营造也比较到位。游戏的整体感觉很像MGS，很多技巧也都相通；不过既然是来自格斗游戏中的人气角色，游戏中各种格斗技的使用频率也是非常之高。感觉本作的操作设定比较别扭，以两个摇杆控制人物的主要战斗初上手时会颇不习惯。比较不可思议的就是用必杀打碎敌人头骨之后其竟然还能继续顽强战斗下去……

• • • • • • • • • • • • • • • •

大量精美的CG动画（虽然第一次玩时不能跳过），爽快热血的动作（虽然摇杆操作略显别扭），暴露养眼的服装（虽然月亮并不太感兴趣），本作总体来说还是具有一定可玩性的。游戏中无处不透着浓厚的格斗游戏味道，同时也加入了潜入的要素，系统设计细致、音乐火爆，连击技、碎骨技等的表现手法也相当的出位爽快，但是头部遭到碎骨的敌人居然还能站起来感觉实在是不合理，动作花哨却不太实用，这些地方都有待改进。



信长野望 天下创世 强化版

信长野望 天下创世with パワーアップキット



PS2	KOEI
DVD-ROM	战略模拟
日版	2005年1月20日
1人	2412KB
	15岁以上

著名战略模拟作品的最新一作，以“天下创世”为游戏的基础，并进行了许多强化。加入的历史情节之多可谓是系列之最了。

作为“天下创世”的强化版，本作加入的“合战编辑”模式可以对出阵武将、部队配属等作出详尽的设定，制作出比游戏中的合战更为广阔的战场，并可以与朋友们同乐。此外，新领地编辑模式也很吸引人，玩家可以自由设计自己的领地，从而创造出只属于自己的个性化国家。应用这两种编辑模式，游戏者可以体会到制作游戏的乐趣，成就感十足。

• • • • • • • • • • • • • • • •

是从什么时候开始的？光荣的每一部作品推出之后，都必然有一个"加强版"登场。个人对这种做法颇不以为然，其实并非追加了什么全新的创意，而是硬生生地把一个游戏分成两次卖，有必要吗？抛开这一点来讲，《天下创世》本身是一个系列发展成熟的代表作，无论是自由的城镇建设系统，还是半即时的战斗，以及"决战"模式，都是值得把玩的。加强版的"合战体验模式"对于各位熟悉日本战国历史也有一定帮助。

• • • • • • • • • • • • • • • •

这次介绍的在PC平台上颇受好评的信长野望，再次登陆家用机平台的新作。不用多说，光荣的作品，老字号的厂商出品，品质自然得到保证。画面表现出乎意料的清新，有一种返璞归真的感觉，同时游戏的音乐方面也表现得恰如其分。此外，本作的游戏系统制作的也更加复杂，历史上的各大战役得到了完美的表现，是信长FANS不可多得的佳作啊！

• • • • • • • • • • • • • • • •

PC上广受好评的信长新作，再次登陆家用机平台。对于游戏老铺光荣的制作实力，我们无庸置疑，尤其是在其制作大型历史SLG时的水准，当今游戏界，绝无能出其右者。画面风格古朴而典雅，音乐音效也都恰当的衬托出了游戏的氛围。此外，游戏的系统更加庞大复杂，“内政”“合战”的全新改进，各个兵种的相生相克，各大战役的完美再现，都充分显示出了大作风范。信长系列的FANS，又可以好好的创下一番自己的事业了。



PLAYSTATION2

XBOX

GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

1月22日 ▶▶▶ 2月8日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致



兽王记

兽王记
—PROJECT ALTERED BEAST—



PS2	SEGA
	兽化动作
DVD-ROM	2005年1月27日
日版	115KB
1人	18岁以上

以兽化后暴烈血腥的乱战给人留下深刻印象的传说中的名作，后来在FC和MD的登场表现也不错。本作的动作依旧是非常硬派，相信老玩家都会喜欢。

7

世嘉的经典老游戏会在今天重新玩到，确实很感动。不过怀念归怀念，点评还是不能有半点偏向的。不怎么样的昏暗画面，一般的操作感，有些偏差的攻击判定，这些都是造成游戏品质下降的硬伤。这次推出的中文版也有点鸡肋的感觉，为什么大部头的角色扮演类不汉化，却非要拿动作游戏做文章呢？

8

不愧是世嘉出品，完全继承了公司诸多特点——10分硬派手感+10分系统钻研+6分粗糙美感。虽然变身是本作重头系统，但操作手感与视角风格确与世嘉街机名作“SPIKE OUT”颇为神似。主人公变身后的各种华丽攻击技打在一片敌人中间的感觉真是爽快到极点。但本作难度与CG精美完全呈反比状态。普通难度足以挡住大部分玩家，而不能按掉的变身动画真是不如没有。

6

游戏品质只能说勉强，虽然兽人变身系统看上去很吸引人，但也不能每次变身都要逼我们看一下动画吧；作为一款比较纯粹的动作游戏，打到后来会有单调的感觉。其灵活性的手感和操作性都差强人意，打击力度的感觉一般，攻击判定处理得更是古怪，很容易就偏掉。本作怀旧比创新的成分大得多，世嘉最近总喜欢力推一些相对二三线的作品，令人有些莫名其妙。

8

这是一款实际表现超过个人期待的作品，整体素质与前段时间推出的“多罗罗”相当。兽王记继承了SEGA作品一贯具有的硬派风格，人物的动作、对敌的打击力道等很多细节都表现得十分到位。游戏比较容易上手，但是整体难度不低。加之收藏要素比较丰富，很是值得反复攻关。在同期发售的动作游戏之中，这款兽王记绝对是最为出色的。



数码恶魔传说2

デジタル・デビル・サーガ～ アバタール・チューナー2



PS2	ATLUS
	角色扮演
DVD-ROM	2005年1月27日
日版	170KB
1人	15岁以上

著名另类RPG游戏的新作，金子桑的人设风格已经不用我们多介绍了，其实看多了大家也就习惯了。不用多推介的作品，其深邃的世界观决定了游戏品质。

7

什么画面系统进化之类的评语已经多说无益了，这款作品的风格决定了其不可能是一款会受到所有人喜爱的游戏，总觉得另类的风格会拒绝一部分人。除去这些的话，本作丰富的故事剧情和养成要素还是非常值得一玩的。另外，简单的战斗系统也使游戏更容易上手，即使没玩过前作也能很快融入到游戏当中。

8

非常喜欢从本系列从骨子里透出来的那种荒漠中凄凉沧桑的美感，仅仅是这种另类的游戏代入风格，就足以让我对她脱帽敬礼。在从并不雄壮开阔的片头中陶醉出来后，本作的战斗系统继续能吸引你为探索故事而前进。应该说本作的战斗系统难度已经较之以前有所降低，战斗过程并不紧张，可是通过升级带来的快感依旧强烈。不过遇敌率还是偏高了一些。

8

画面、系统及世界观不仅是简单继承前作，其实质上也有了不小的进步。战斗和技能系统的改变是最大的，在1代这方面已经简化到通俗和流行的地步后，这次的2代再次强调了有分支有选择的成长育成。比起前作在故事讲述和人物塑造方面流于简单的缺憾，本作在世界观等方面都加以了完善。音乐和画面的进化是明显和巨大的，只可惜如此努力她加大亲和力，它的受众还是相当有限。

8

著名的恶魔传说转型后的第二作。新作距离前作发售不到一年时间，所以一代的一些基本形式与系统得到一定程度上的保留。可以继承一代通关记录这一设定确实十分体贴，读取前作记录后，便可以进入困难模式。而新加入的一些要素也是看点十足，新道具、新角色、新敌人自不必说，“修罗模式”的出现更是让游戏的乐趣与挑战性都有很大幅度的提高。



纳米破坏者

ナノブレイカー



PS2	KONAMI
	动作冒险
DVD-ROM	2005年1月27日
日版	68KB
1人	18岁以上

一款完全不知所云的作品，风评此作像极了03年的PS2恶魔城的某一部分。游戏中出血程度非常过激，未成年人请在有正确价值观的成年人的指导下游戏。

7

在早先看到这款游戏的演示画面时，就觉得这款游戏非玩不可，因为实在是很华丽。但是真正玩到这款游戏时却又觉得“华丽”已经成为了游戏的负担，血的喷溅实在是夸张得可以，而且质感有点假。操作手感也是马马虎虎，攻击方式更是非常复杂，加上每次换招都要暂停游戏，实在是影响游戏的流畅度。

6

个人感觉，本作的玩点有两个——复杂的必杀技学习系统和有点深邃的故事背景。没想到制作胜利十一人的KCET，竟然也会做出如此“血腥”的游戏，而且就连片头动画里的人物样式也跟WE有许多神似。游戏看起来似乎花样很多，但打击手感确实一般，而且最受不了的就是那夸张的喷血效果，尤其是将血色设定为五彩缤纷后，画面真是“华丽鼓噪”的一塌糊涂。

5

游戏的打击感勉强，主动攻击时的手感如果还能说可以的话，那受创和防御时则几乎毫无力度感可言。作战时的动作还算自然，但跑动时实在古怪别扭。流程设置基本就是一个个区域清敌推进，时间稍长难免单调无聊，打这个分是看在它那还算有些想法的连击选择升级系统上。但游戏对血喷溅和残留的效果表现实在是太恶劣了，简直是蓄意恶心人。

7

将“纳米”作为一款游戏的关键词，真是要佩服一下KONAMI。然而个人对于这款由曾参与“恶魔城”制作工作的小队开发的“纳米破坏者”实在是喜欢不起来。诡异的世界观暂且抛开不谈，但是那像灌木丛一般的“血”就让人无法接受。另外游戏里很多细节的表现也实在让我感到反胃，不信的话你就去看看那被从中间被一分为二的怪物尸体。不说了，不说了……



惩罚者

THE PUNISHER

PS2	MARVEL/THQ
	动作射击
DVD-ROM	2005年1月20日
美版	82KB
1人	18岁以上

往日的一款动作名作，在新机种上的登场游戏有了不少的变化。尤其是其暴力及出血程度指数非常高，有些情节表现过于扭曲，也许这就是“以暴制暴”？

6

给这个分数的感觉实在是很复杂，最早玩街机游戏时就非常喜欢这位惩恶锄奸的惩罚者，但是现在的这个游戏中却充满了另类的“正义”。惩罚者的手段堪称残忍，甚至有时你都会去可怜坏人。另外这款游戏的操作十分复杂，看着屏幕上不断出现的操作提示，似乎玩家在这款游戏面前只是个刚入门的小学生。

7

看来在动作游戏的视角处理上，美国厂商跟日本厂商还是有些差距的。本作在游戏暴力“学”上的进步算是有目共睹，不但可以让玩家无情的杀死那些所谓的地痞流氓，更可以从四个方面十六种（泛指）暴力手段的对待那些已经“缴枪”的人。几乎所有的游戏设定都是在突出主人公的霸道和强悍，就连剧情设定也是如此这般。另外，本作的画面水平稍显一般，否则评价还可以更高一些的。

7

又是一款典型的美式游戏。之所以说它典型，不单指游戏中随处可见的暴力意识，更多的也在于视角处理上：现在越来越多的美式游戏干脆把视点控制完全交给玩家。这在体现“自主性”的同时难免也加大了操作上的繁复度，临敌的时候往往更加头晕。游戏很多地方都显得粗糙硬朗，但爽快感还是有的，众多的真实武器设定以及各种升级和收集要素比较吸引人。

7

这款最新版的“惩罚者”给我的第一感觉是，和“马克斯佩恩”太为相似了。无论是人物的动作、还是作品整体较为晦涩的风格，都让人很容易将二者联系起来。而游戏最大的特点就是“暴力”二字，丝毫不加掩饰的杀戮敌人甚至让我觉得主人公倒更像是一个“坏蛋”。至于其他诸如逼供等一些设定虽然还算有创意，但是作品所宣扬的“以暴制暴”的精神确实颇有争议。

EDITORS' VOICE 编辑点评

GBA　PS2　PSP　XBOX　NDS　GC

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	记忆容量
	玩家对象

1月22日 ▶▶ 2月8日



龙马　编者论派　●热血冲动派　对游戏过于投入



荇菜　编者论派　●重度精修派　对沉迷的游戏极了解



KAKA　编者论派　●视觉享受派　画面恶劣一概无视



罗纳德熊　编者论派　●天生大度派　所有游戏都是神作



异兽传说

ラジアータ ストーリーズ

PS2	S · E
DVD-ROM	角色扮演
日版	2005年1月27日
1人	216KB
	全年龄

S · E新推出的一款作品，游戏的画面风格非常清新亮丽。游戏的气氛非常轻松，人物可爱又搞笑，玩家完全可以在轻松的氛围中享受游戏。

9　如童话般美丽的RPG，游戏画面采用了卡通渲染技术，色彩运用十分柔和，让人第一眼看上去就有一种亲切的感觉。虽然充满了童话气息，但本作绝对不是那种软绵绵的游戏，片头那段屠龙者对巨龙的战斗魄力满点，令人热血沸腾！本作的战斗相当精彩，类似于星海系列，动作性很强，操作也很简洁，可以轻松上手。有着Tri-Ace的品牌保证，各位玩家不要犹豫，快点入手本作吧！

9　本作一改以往Tri-Ace作品严肃沉重的主题，取而代之的是轻松活泼的游戏风格，随处可见的笑料令玩家在游戏过程中忍俊不禁。不过在人物刻画方面，本作则秉承了Tri-Ace作品一贯的作风，每个角色都栩栩如生。无论是团长冈茨的朴实、女主角利特丽的矜持，还是主人公杰克的率性，都给人留下了非常深刻的印象。在1月份发售的众多游戏之中，"异兽"无异于一颗明珠使得所有同期发售作品黯然失色。

9　又是史艾代理的一款新作原创RPG游戏，异兽传说。返璞归真的游戏画面，在战斗系统方面，采用了真实时间制战斗系统，VOLTY槽的加入，AP值的分配，使得游戏的耐玩性也得到了全新的提高。游戏中的音乐和音效也处理得十分清新，即使是在反复的战斗，也不会有厌倦的感觉。真的是近期不可多得的杰作啊。

9　史艾代理，3A公司制作的原创RPG动作异兽传说，绝对是近期不可多得的好游戏。时间流转的设定是本作的最大特点，突破以往游戏表现时间只是画面上的变化，进而将游戏中各个角色都设定了自己的作息时间，让玩家仿佛有一种置身游戏世界之中的感觉。反璞归真的画风，悦耳动听的音乐，各个细节处理得都非常到位。而在战斗系统方面，真实时间制战斗系统，Volty槽的导入，AP值的分配，使得耐玩性也达到了一个全新的高度。





新纪幻想 鬼魂力量

新紀幻想ースペクトラルソウルズII



PS2	IDEA FACTORY
DVD-ROM	战略角色扮演
日版	2005年1月27日
1人	302KB
	全年龄

IDEA FACTORY的幻想游戏系列的新作。不过比起04年的新天魔界来说，本作完全失去了那种千人大部队的气势，几个人走格的战斗显得比较小家子气。

8　"鬼魂力量"系列的最新衍生作品，剧情延续之前的作品，永无大陆的战火再次被点燃。游戏最吸引人的依然是华丽的人物设定，出场角色繁多且个性丰富，魔王之女西罗等系列中的经典角色也会登场，令老玩家分外感动。本作系统变化较大，更加强调了RPG的成分，角色特技变得更为丰富，合体攻击、合成特技以及联携技能等设定都使游戏趣味性大增。

7　人设派对于这个游戏可能会比较喜爱，其中的角色确实是颇为繁多，而且画风也应该比较适合大多数人的口味。不过纯以游戏角度来讲，在众多回合制战略战棋游戏中，本作很难找出什么能够让人"眼前一亮"的特色。整体系统和关卡设置都无法给人造成足够深刻的印象。就我个人而言，此游戏的音乐风格倒是蛮合我的胃口，工作的时候也一边开着PS2欣赏，呵呵。

7　又是一款RPG游戏，这次依旧是玩家们熟悉的角色，游戏中采用了45度斜视战斗画面。在本作中，玩家将扮演主角，在NEVER LAND大陆上站卡冒险. 游戏中，增加了AP值的设定，以及连续技，组合特技的设定，这些都将会在战斗中，产生强大威力的供给效果，这也是本作为什么会让该系列FANS爱不释手的原因吧！

7　在NEVER LAND大陆上演的史诗战记，再一次翻开了新的篇章。展现在玩家眼前的，依旧是靓丽而又熟悉的角色，45度斜视战斗画面，朴实而不失华丽的动作特技。这一切是如此的熟悉，却似乎又已经完全成为了系列的标志性特征。当然，本作的进步也是显而易见的，三名主角相互交错的情节，行动值AP的设定，以及连续特技与组合特技的强大威力等等，让系列的FANS们都会对此作爱不释手。



三国志英杰传

三国志英杰传

GBA	KOEI
卡带	战略模拟
日版	2005年1月27日
1人	32MB
	全年龄

最早在PC上登场的著名战棋作品，在10年前可以说是一个划时代的作品。本作为完全复刻的制作版本，做了一些符合掌机的调整，有收藏价值。

7　三国游戏向来会给玩家带来一种莫名的兴奋。尽管"英杰传"是10年前的古董，但是对今天的掌机玩家而言，同样别有一番韵味。事实上，GBA版几乎没有任何进化，但是因为被浓缩到小小的掌机屏幕上，所以看起来没有丝毫不适。作为传统战棋游戏的代表，"英杰传"的乐趣仍然在于对"圆满"的追求，每章中不同的突破方法会带来不同的奖励，而关羽麦城不死的隐藏设定则依然健在。但是整体而言仍然缺少一些更为华丽的噱头，毕竟是上个世纪的经典。

8　非常令人怀念的作品，相信有很多老玩家都会对这个作品有着不一样的感情的吧。本次的复刻还真的是着实让我兴奋了一阵子，虽然成本的效果必然不如原先的PC版或32位机版，而且游戏并没什么改变。但对于老玩家来说这些真的已经不重要了，只要能再度重温这个故事，再到这个环境中征战一把，就真的很知足了。绝对怀旧玩家必收的作品。

8　客观来讲这次的GBA版有了不小程度的缩水，即使以掌机的性能来讲，画面与音乐部分仍然还有一定的进化空间。原本颇有意思的战斗动画没有了，一骑讨模式竟然是用文字来进行交代的剧情，让人颇为遗憾。好在原作的精华基本上都给原封不动的保留了下来，战略性不低，不过总体来讲难度有所下降。老玩家们看到地图上那些熟悉的小人以及从宝物库中入手的豆和酒相信都会由衷的感慨吧。

7　说起来这也是个老牌作品了，此次掌机版的画面、音乐的品质和以前相比都有所降低，看着地图画面上的那些可爱的小豆丁总觉得有点悲哀。好在虽然粗糙但并未到无法接受的程度。可惜的是没有战斗动画，千篇一律的你来我往时间一长难免有些沉闷，而一骑讨也失去了原有的魄力。游戏保留了传统的胜利条件、调兵遣将、升级、拿道具等战棋类游戏的精髓，相信对于喜好此类游戏的玩家而言，不管时间过去多久吸引力仍然不变。



三国志孔明传

三国志孔明传

GBA	KOEI
卡带	战略模拟
日版	2005年1月27日
1人	64MB
	全年龄

96年作为三国英杰传的续作登场的作品，虽然水平不如前作，但在32位机上的表现令人称道，给很多老玩家都留下了深刻印象。同样是收藏价值高的作品。

9　PC上的经典之作，战略性极强，人物造型非常可爱，头像绘制十分传神，从各方面来看都是一款极为优秀的作品。本作在原作的基础上作了一些细节的调整，策略的种类也大为提升，使游戏的战略性远胜原作。游戏中登场的武将超过200人，同伴的收集也是游戏的乐趣之一。如果你喜欢战略类游戏，孔明传将是不错的选择。

8　当年PC操作系统正从DOS向Windows转型，大多数游戏厂商都还持观望态度时，《孔明传》就毅然贴上了"For Windows Only"的标签。这也使得它的玩家数量比起前作《英杰传》要减少很多。之所以在这里提到这段关于PC的往事，不因为别的，只是想告诉大家，现在能够在GBA上重温这款经典的游戏，是一个难得的机会。而且此游戏的类型也非常适合掌机，值得推荐！

7　在一台历经数年的掌机上移植的PC作品，本次的三国孔明传也是由当年红极一时的PC平台上的名作，移植而来的。相信一些骨灰级别的玩家一定领略此款游戏的荡气回肠的气势吧。对于这次的移植作品，不管是从图像还是声音上，都把我们带回当年的感觉，还是真有一种完全移植的感觉呢。不管是厂家冷饭热炒还是制作心思下得不够，就为了回味一下也是值得一玩的。

8　在新时代掌机横空出世的今天，GBA也俨然成为了老牌游戏厂商充分挖掘自身积淀的平台。连当年叱咤PC平台的三国孔明传，也出乎意料般的投胎转世。对于这类骨灰级的移植作品，我们在声像表现上无须过分挑剔了。我们需要做的，仅仅是拿起掌机，细细品味那昨日的豪情。不用多说，相信很多玩家对这款游戏都早已熟识，同三国英杰传一样，这应该算是少数几款，国内玩家比日本玩家更加期待的作品。





MERCENARIES

LucasArts公司发行、Pandemic Studios公司制作的又一军事题材游戏。提起Pandemic Studios公司，或许大家还不是特别熟悉，但如果说到该公司的作品，想必大家都会有所耳闻，其中牌子很响亮的一个就是“全光谱战士”。同样是一款军事题材的全光谱战士，在发售之后长期占据欧美游戏排行榜头几名的位置，而全平台战略更是让制作公司赚了个够！



PS2	本刊译名：雇佣兵			
动作射击	Lucas Arts	2005.1.11	49.99美元	160KB
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上



游戏的故事在一定程度上与当前某区域的政治形势有所联系。这样的设定虽然会比较敏感，但又的确能够收到相当不错的吸引玩家眼球的作用。

游戏基本操作介绍

按键	功能
十字键上、下	在特殊物品栏各项之间进行切换
十字键右	呼出“SHOP”，在这里可以购买武器装备
START键	呼出游戏主菜单
SELECT键	呼出PDA菜单
左模拟摇杆	控制角色移动/控制车辆行驶方向
右模拟摇杆	控制人物视点、进行瞄准
三角键	多功能按键，根据具体情况会有不同功用（游戏中可以使用此按键时，系统会有明显提示）
圆圈键	跳跃，可以配合左摇杆一起使用
方块键	控制人物近身格斗/驾驶车辆时为刹车，按住即可倒车
叉子键	驾驶车辆时为油门，装备武器时为RELOAD
R1键	使用当前人物手中枪支进行射击
L1键	使用可投掷武器装备（如手雷、信号弹等）
R2键	枪械的选择切换
L2键	可投掷武器装备的切换
R3键	控制人物蹲下、站起

游戏界面要素解说



图1（驾车状态）

❶ **PDA信息提示**——这个图标不停闪烁的话就表示PDA接收到了新的信息。此时按下SELECT键便可以进入PDA界面，进行查阅。

❷ **综合信息**——这里会根据情况不同显示很多有用的信息，比如目标所在地、下一步行动提示等。

❸ **地图**——与GTA中的地图看上去很相似。玩家自己以黄色图标表示，蓝色标示则代表友军。任务目标则用黄色圆圈或特殊形状的标志标注。如果不知道应当做什么的话，可以很方便地借助地图获得提示。

❹ **当前车辆信息**——顾名思义，玩家正在驾驶的车辆的名称，GTA中同样有这一系统的存在。

❺ **车辆受损情况**——也就是玩家正在驾驶的车辆的HP，100为满，0代表全废。注意这里的数值仅反映当前车辆的受损状况，与人物的HP无关。

徒步状态（图2）各部分功能与驾车状态基本一致，仅在一些地方稍有区别。



图2

❻ **可投掷武器**——当前选择的投掷类武器。可以用L2进行切换。

❼ **武器准星**——当对准敌人时准星为红色，对准友军时为蓝色。准星有略微的追踪修正，比较方面用摇杆进行瞄准。

❽ **当前主武器**——显示武器种类及残弹量。用R2进行武器切换，用叉子键重新装填子弹。

游戏流程简要介绍

本游戏的流程相对单一，加之电脑会给出很多提示，因此很容易上手。下面让我们通过MISSION ONE来了解一下游戏进行时的基本流程。

游戏一开始依照电脑提示使用功能键（三角键）站起、拿取枪支、手雷以及重要装备PDA。走到军用吉普车侧面圆圈标示处按三角键拉下扳手打开机舱门（选择不同人物进行游戏时动作、对白都会有所区别，可见制作公司还是十分用心的）。再来到吉普车旁边，地面会出现圆圈标识并会有文字提示（图3），此时按下三角功能键就可以进入车辆了。下面会播放一小段动画。动画OVER以后，任务正式开始！玩家就要开着车依照地图的指示一直向前直至到达黄点所示的位置，途中的敌人可以无视，不过玩家不妨下车体验一下交战的感觉，也可以借此机会熟悉一下战斗中的操作。到达目的地后与我方士兵对话，按三角键进入建筑物内部。在这里听两个军官罗嗦完按三角键对话后就可以出来了。

此后，地图上出现新的目标，以黄色草花形状图案表示，这就是本次任务的最终目的了。一路来到黄色草花标注的地点后会有新的系统提示，根据信息指示，我们可以通过先按方块键再点三角键的组合操作活捉目标。顺利完成以上操作以后，PDA中再次追加新的有用信息。对准空旷地面按下L1键，投掷出烟雾信号弹，不一会便有我方直升机降落，将活捉到的目标扔上去就OK了（图4）。任务的最后是要摧毁位于对面高处的两座防空炮。此时，特殊武器道具栏里追加了力量十足的空中打击武器，我们要做的就是一直按住R1对目标进行锁定直至被完全摧毁（图5）。

收拾掉这两个炮塔，再次回到之前的建筑物内部就大功告成啦！



图3

↑依照电脑的指示拉下扳手就能打开仓门。



图4

↑在空旷区域使用信号弹就会有飞机来接应。



图5

↑从空中对敌方目标实施打击！

□文责/布塔



マリオパーティ アドバンス

马里奥聚会这种轻松的游戏做在掌机上是最适合不过了，如果有对战线的话邀上三五好友聚在一起同乐的感觉更加无敌，绝对不可错过！

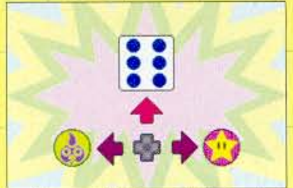
GBA	本刊译名：马里奥聚会ADVANCE			
	任天堂	2005.1.13	4800日元	64Mb
杂烩游戏	卡带	日版	1-2人	全年龄



史上个头最大的足球守门员！不过，这位库巴同学大则大矣，守门技术却是烂到了极点。闭上眼睛都能轻松得分，之后库巴还会被其儿子“教训”一通。

游戏基本菜单及模式介绍

主菜单中的选项依次是主游戏（マリパランド），护照管理（パスポード）和简化形态的小游戏（ふろく）。选择マリパランド，里面有四种游戏模式供玩家选择：キノコシティ，单机游戏模式，在这里玩家需要先从马里奥、路易、碧奇和耀西四个角色中选择一个进行游戏。稍后我们再对此模式的玩法进行详细介绍；プレイランド，玩家可以在里面玩到从キノコシティ模式中获得的各种迷你游戏，与朋友对战迷你游戏、交换道具还有企鹅赛跑等项目；パーティランド，这个模式主要用来多人游戏，通过GBA的专用对战线就可以展开最多100名玩家参与的大乱斗（100名啊……）；チャレンジランド，挑战模式，在此除了可以进行游戏挑战之外，还能够从商店中买到各种各样的道具，不过价格都极贵。



↑在ふろく模式中可以掷骰子，猜星星和玩迷你游戏，按暂停即可退出。

打造只属于自己的护照

如果是第一次游戏的话，系统会要求玩家自己建立一个护照。建立护照时只需根据提示进行操作即可，护照中的项目包括姓名、生日（之后会让玩家选择自己的样貌）、兴趣、最喜欢的一句口头禅、最大的梦想以及对谁也不能说的秘密。一个护照就相当于一份记录存储文件，虽然单人模式下没什么用，不过多人联机时看到每个人截然不同的护照也是相当有趣的一件事情。



↑人物外貌调整时有七个项目，每个项目下又有更细的备选项。

游戏经验与心得分享

灵活利用地形：根据角色在地图上到达位置地形的不同也会有相应的附加效果，灵活利用其效果才能使冒险顺利进行。其中黄色的部分为普通地形；绿色的可以再掷一次骰子（运气够好的话可以一次到达远在地图另一边的地点）；有“M”标记的蓝色方块处会随机进行各种迷你游戏，获胜的话可以增加蘑菇数（即投骰子次数），数量1－3个不等，不过也有可能遇到捣乱的小库巴，这种情况下获胜的话一般也只能加一个蘑菇；有“－”标记的红色圆圈则是很干脆的减掉玩家一次投骰子次数，一定要尽量避免，BOSS入口附近往往就是一串连着的“－”号……（汗）



↑这头发音不准的秃头鸟，想要获得其宝箱只需输入右上角的密码即可。



↑这个……恐怕是北斗遇见过最难的数学题了（笑），有的小游戏的确挺弱的。

种类丰富的迷你游戏：虽然和以纯粹的小游戏集合为卖点的“瓦里奥制造”没法比，不过游戏中的迷你游戏种类确实相当丰富，全部共有50种。每种迷你游戏的玩法都不一样，有考验动作能力的，也有包含解谜要素的小游戏，除了少部分极其恶搞的游戏之外，总体而言难度都不大，而且玩法简单明了，非常容易上手。

BOSS战技巧：不管是对小库巴还是对库巴的BOSS战，都是迷你游戏，这些迷你游戏本身规则都很简单，没有什么需要多说的。不过每次BOSS战之前屏幕中间都会出现一个不断变化着数字的方框，按A键下方的拳头就会将数字停下。最终停下的数字就是完成BOSS战的必要数量（一般是消灭规定数量之内的敌人），也可以说这个数字间接决定了BOSS战的难度，所以在此费点眼神还是有必要的。

单机游戏流程介绍

虽然本作最大的乐趣在于多人对战系统，不过单机模式キノコシティ也相当有意思。玩家首先要从4位主角中选择一位开始游戏，里面分为地图上的探索行动和迷你游戏两大主要部分。在地图上按L键可以调出菜单查看人物图鉴、存储记录等，按R键可以查看地图，按A键则是投骰子，骰子点数决定了角色的移动力。

每一次进入游戏都会有任务提示，玩家只需操纵角色移动到该处完成相应的任务即可获得金币和道具，每完成一个任务就会统计这个阶段所获得的金币数量与道具，同时还会写下一段类似日记的东东。在之后弹出的对话框中选择第一项即可接着游戏。游戏开始不久库巴和他的小弟们就会上来挑战，玩家每完成一定数量的任务就会开启一个水管，接着去和小库巴进行BOSS战，如此循环，一共有8个小库巴分散在地图上不同的区域内（赛尔达传说？），将它们都打败后再去和库巴进行最终BOSS战就可以完成一名角色的全部任务。

每个任务的完成方法都不相同，有的只要在迷你游戏中获胜即可，有的是需要取得相应的道具或是拜访指定的几名角色，也有的需要完成一系列的连锁剧情才行。而且完成任务是没有顺序要求的，也就是说，你可以接到一个任务后并不去完成它，就算是先去完成别的任务也没关系。毕竟所谓的任务系统不过是为了让玩家逐步接触更多小游戏的连线而已，游戏本身的自由度非常之高，大家不必拘泥于所谓的剧情，拿它当“瓦里奥制造”玩都未尝不可。

在地图上接受任务



任务完成获得奖励



与小库巴BOSS战×8



最终战，顺利通关！



□文责/北斗







PS2	本刊译名：纳米破坏者			
动作游戏	KONAMI	2005.1.27	7329日元	68KB
	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

动作游戏能做到画面华丽、过程爽快以及系统丰富就可以说是成功了大半，这款《纳米破坏者》的画面"过于华丽"，过程"过于爽快"，系统"过于丰富"，看来是"过于成功"了！看了小沛的这些评价，读者们肯定是一头雾水。不用急，后面我就为大家详细介绍这款游戏。

故事剧情

公元2001年，美国投资于一个偏僻的小岛上建设了一所秘密试验基地，用于研究最新的纳米技术，这个岛因此被称为"纳米科技岛"。在此后的20年间，该试验基地的研究成果得到了突飞猛进的发展，研制出了比人类血细胞还要小很多的超微型机器人。

2021年，正值试验基地成立第20周年纪念，试验室的主计算机突然出现故障，所有超微型机器人都失去了控制，原本用来造福人类的发明现在已经对人类造成了空前的威胁。这些机器人寄生在人体之内破坏人类的内部结构，并不断复制出更多的微型机器人，被寄宿的人类最终彻底受控制于机器人。完全失去意识的被寄宿人类只知道破坏和杀戮，而且由于身体已经被机器人改造，因此常规武器根本无法伤害到这些人，被派到岛上的美国军队几乎无一人生还。



面对这一棘手的状况，政府紧急召开会议商讨解决此事。最终决定派出最后的杀手锏——机械生化人"Jake Warren"来对付那些被寄宿人类，并给了他一把等离子剑"Plasma Blade"。Jake Warren的任务就是要去破坏岛上的主计算机，使所有微型机器人停止对人类的袭击。在将军的护送下，Jake Warren乘坐飞机来到了这个神秘的小岛，一场充满血腥的战斗开始了……

操作方法介绍

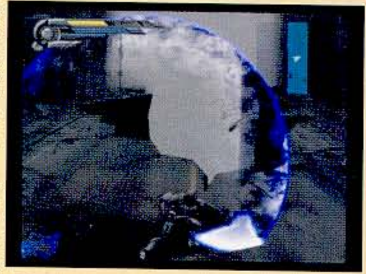
本作的操作方法非常复杂，虽然入门的基本操作很简单，但是由于加入了R1与其他按键的组合，其效果可谓是千变万化，要想记清每一个招式决不是一朝一夕可以搞定的。但是个人认为那些连续组合技巧有很多都空有华丽的外表，就作用来讲甚至可以说它们是鸡肋。

按键	效果
方块键	横向劈斩
三角键	纵向劈斩
叉键	跳跃
圆圈键	捕捉
L3	主角移动
R3	切换视角
R1	防守/组合键
L2	前一个booster
R2	下一个booster



战斗方法浅谈

《纳米破坏者》的攻击方法非常丰富，不但方块键和三角键的任意顺序组合能演化出许多不同的连续技，就连用R1+方块或三角键也能发动各种不同的攻击，再加上不断习得的新技巧，简直多得难以一一记清。



游戏一开始的时候，Jake Warren的攻击手段很少，最实用的两个连续技就是"方块、三角、方块"和"三角、方块、三角"，它们分别是全方位攻击和击昏攻击。虽然随着游戏的进展主角会不断学到新的连续技，但是这两个最初的技巧却是整个游戏过程中最实用的。

主角学得新的攻击技巧是在特定地点捡到的，本作没有为主角设定升级系统。譬如第一个威力较大的攻击技巧"R1+方块键、三角键"，就是在第一个供主角练习操作用的BOSS处得到的。同时要说的是，这个技巧是主角向正前方挥舞巨大的斧头，其攻击力极高，使用方法又非常简单，所以也是今后游戏中非常实用的招式。



本作的另一项设定是主角可以在斩杀敌人到一定数量之后变身，所谓变身也就是在身后出现一对翅膀，这时的攻击防御会略有提升，但是变身的维持时间很短。

"Booster"是本作中另一个攻击系统，得到的方法也是在特定地点拿到。每一种"Booster"都有自己的独特效果，而且维持的时间比较长。其发动方法就是同时按R1和圆圈键，但也不是随时可以发动，在主角体力槽下方的蓝色槽对应的就是"Booster"。当杀死敌人时，会得到红色的晶体，同时蓝色的槽就会得到补充，到一定量的时候就可以发动。

除了攻击方法之外，本作当然也给主角设计了躲避和防御的动作。按R1键就是防御，可是防御的同时不能改变面对的方向，所以在被多人围攻的时候，防御便形同虚设。按R1和叉键是闪避，相比来说还是这个技巧更为实用，只要玩家注意闪避的硬直时间就行了。

游戏整体评价

在开篇的简述中，小沛称这款游戏"过于成功"。其原因就是以下几点：首先，《纳米破坏者》的画面"过于华丽"，挥舞等离子剑时可以用眼花缭乱来形容，而敌人在中剑之后喷出的血更是多得夸张！铺天盖地不说，颜色和喷洒的效果都更像果冻。同时游戏场景中的物品虽然丰富，但是没有一样是可以破坏的。不过这倒是方便玩家了，因为可以拿到的物品都十分显眼地摆在地上，根本不用担心会错过。

其次是"过于爽快"的游戏过程。敌人的数量绝对够多，而且体力超高，如果只用方块键来斩杀，每个最普通的敌人都要砍上个20刀。而且这款游戏的难度也不低，紧张的游戏过程绝对称得上爽快，可是本作最夸张的是补血的东西少得可怜。基本上是在杀敌时随机获得，而且每次只能补大约十分之一，就算是路边捡到的补血道具，也大多只能补充五分之一。相比铺天盖地的敌人，这点补偿实在微不足道。所以玩家在游戏时千万要注意躲避，尽量减少自己的损伤。

最后就是"过于丰富"的游戏系统。根据前面的介绍，大家应该已经对游戏的战斗系统有了一些了解，但那只是蜻蜓点水。玩家们自己看过之后就会明白了，这个游戏实在不是一般的复杂，而且都有点多余，也就是"Booster"还有些看头。

别看我发了这么多牢骚，但是说实话，该作的整体素质应该算是动作游戏中上等的水平了。喜欢这类游戏的玩家不妨试试本作，就冲着不错的手感本作也值得通关。

□文责/小沛





日本的明治维新在东亚的整个近代史中是非常有学术参考价值的一个事件。同时,一些漫画却对历史上一些腐朽的消极的组织大肆宣扬。在历史和娱乐间很难找到平衡点。本作最可贵的地方就是可以在倒幕和佐幕中任意选择,无论是热爱革命还是崇拜土匪,都有的玩。



相对于很多日本漫画颠倒黑白的历史观来说,本作不仅收录了很多历史事件,对这些事件也有着公允客观的评价,有一定的学术价值。

PS2	本刊译名:风云幕末传			
剑术动作	元气	2005.1.20	7140日元	100KB
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

游戏的主要系统基本保持了此剑术系列的一贯风格,尤其是在主模式中基本的进行路线和去年出的风云新撰组完全一样。只不过本作不仅包含了新撰组的全部情节,还有倒幕维新的志士路线可以选择,完成度要比前作高出不少。本文就主要把游戏的系统做一个简要的介绍。

基本剑术指南

想成为剑客,必须得掌握基本的剑术要领,如此才能顺利地将游戏进行下去。游戏在"游戏方法"这个模式中有非常详尽的基本操作解说,下面我们把战斗中重要的技术做一下解说。

注目

指对敌人的锁定,以L2键来实现。锁定后的敌人头顶会以红三角表示,此时按L2则可以切换目标。按住L2约0.5秒以上时则不锁定任何敌人,进入自由移动的逃脱模式。

崩し

装备了"崩し"属性的技的话,就可以在敌人防御时以□键对其防御态势进行破坏,并使其陷入长硬直状态。此时可以后续攻击,攻击的威力也将会得到提升。

受身

如果装备了对应敌人"切下"、"切上"、"横弘"、"突き"等招式的受身技的,则在即将受到攻击的一刹那按×键就可以实现受身架刀,此时剑身会闪光,敌人则陷入较长的硬直状态,在一定时间内按○键还可以做出追打。感觉这个设定是和同类的鬼武者系列的"一闪"系统比较相像,但实际游戏中的手感非常之疲软,完全没有一闪时的那种手感,感觉完全吃不上劲儿,似乎并不是非常好掌握。

锷追り合い

在攻击中发生与敌人对刀等情况时,则进入双方的拼刀战。此时画面下方会显示拼刀的优势槽,连打×键就可以在拼刀中取得优势。一定时间后拼刀战结束,劣势的一方进入大硬直状态。

战斗准备

其实就是指拔刀和收刀两个动作,可以靠R1键实现。此外R2键则是剑术"型"的切换,也就是指在人物装备的不同的两种剑法中进行切换,根据敌人的剑法种类来切换剑术会取得意想不到的好效果。

攻击

主要以○键实现,根据所装备的剑招不同,连击数及招式的攻击属性亦不同。在收刀状态下按○则会发出拔刀攻击,根据装备的技不同招式也会发生变化。在一些剑术型之下,按住○当剑身发光后放手,则使出蓄力攻击,威力将达到普通攻击的1.5~3倍。当敌人倒地时,靠近敌人按○则会使出倒地追加技,给敌人大伤害。

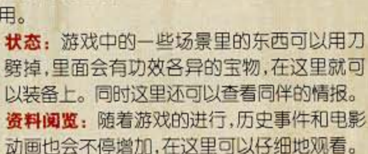
仕挂

如果装备了对应敌人"上段"、"正眼"、"下段"、"八相"等姿势的仕挂技的话,靠近敌人按□键就会把敌人的姿势崩坏,使其进入大硬直状态(游戏中叫"死に体")。这时就可以按键攻击敌人了,此时招式的攻击力要比平时高很多。

死に体防御

敌人不是傻子,他们也会用仕挂或崩开你的防御,在我方进入长硬直状态时,敌人定然会追加攻击,此时如果能在受到攻击前的一刹那按×键,则可挡住敌人的攻击并同时解除硬直,关键时刻的救命招。只不过要注意的是按键的时机根据敌人所用招式属性的不同会发生些许差异,要注意。

幕末传



此游戏是游戏的主模式,玩家可以在维新志士与新撰组中任选其一进行游戏。

对此模式的系统做一下简单的讲解:

任务: 选择任务执行,一般有暗杀、护送等战斗任务,有些是比较麻烦的潜入任务,要多尝试几次才能过关;其余的就是锻炼能力的修罗场和手合等比武任务了。执行完毕任何任务,时间都会过一天。

剑术编辑: 这是比较重要的一个模式。在战斗中往往会学得一些剑招,在这里就可以给角色装备上。当然每种招式都有自己的特性,要根据具体的战斗情况来使用。



状态: 游戏中的一些场景里的东西可以用刀劈掉,里面会有功效各异的宝物,在这里就可以装备上。同时这里还可以查看同伴的情报。

资料阅览: 随着游戏的进行,历史事件和电影动画也会不停增加,在这里可以仔细地观看。

休养: 任务中受伤后体力会减少,为了能够继续进行战斗,休息是必不可少的。会消耗一天。

机能: SAVE/LOAD和环境设定。

伟人传

一个以历史著名人物经历为主线的模式,故事性很强。开始只有部分角色可以选用,但随着主模式的进行,可选用的角色也会增加。

STORY



1853年(嘉永6年)6月1日,浦贺冲来了4艘舰艇。这些不速之客给日本带来了美国总统的国书。日本如果不接受就将以武力强攻,幕府被迫接受。从此,日本300年的闭关锁国体制被打破。次年,美舰队再次抵日,以武力强迫幕府签订不平等的日美和亲条约。按条约,日本将开放口岸,给美国舰船提供补给及给予美国人特权。但幕府无力与现代化武器对抗,在3月3日被迫签署此项条约。

此后日本又与欧美诸国签订条约,彻底拜服于欧美的武力威慑之下。这之中,大老井伊直弼起到了很大的促进作用。他个人因感觉到欧美的强大,一味地迎合侵略者的需求。但同时,也招来很多尊王攘夷思想的志士的反感,尤其以水户藩为主。此外,朝廷内部的很多有攘夷思想的公家和幕臣对其也很是反对。鉴于此,权势熏天的井伊直弼于1858年(安政5年)9月以强命水户藩的德川齐昭永久隐居为开始,进行了对志士和幕臣、公家等人的大清洗。先后共有100多人入狱,处死者不计其数。史称安政大狱。

此事却招来了日后更大的波乱。2年后的3月,井伊直弼在去往江户的途中,被水户和萨摩藩士联手诛杀。这场纷乱之中,一个年轻人的身影赫然可见……

□文责/无无





受到好评的网络游戏《怪物猎人》再度袭来，以加强版的方式带给我们新的体验。本次的关键词是"G"级怪物解禁，鼓起勇气向它们挑战吧！

PS2	本刊译名：怪物猎人G			
动作冒险	CAPCOM	2005.1.20	4990日元	115KB
	DVD-ROM	日版	1人(支持网络对战)	15岁以上



Run Like Hell!!在如此巨大的"G"级怪物面前，不管多么优秀的猎人也无法正面与其对敌吧。新怪物、新任务，就是本作的卖点所在。

"G"级别怪物完全解禁，全体猎人整装待发!!

《怪物猎人》虽然是一个支持网络的游戏，但是单机任务部分也同样精彩。现在就让我们对单机部分的入门任务做一番介绍，帮助大家了解游戏的基本内容吧。

村庄部分：包括自己的家、装备店、道具店和契约者（村长）。在自己家中的道具箱旁可以存取道具，床则是用来存盘。装备店可以购买或者改造武器防具，道具店可以买卖物品。与村长签定任务契约后方可出村，任务分为数个等级，完成较低级别的任务之后才能接到更高级的任务。

↑自己家中的道具箱用来存放道具。

营地部分：出村后首先到的地方就是营地。营地里最重要的是两个大箱子，蓝色箱子是支给箱，从中可以找到此任务提供的道具、装备、技能，例如地图等等，红色的箱子则是上纳箱，获取任务所要求的物品之后要放入这里才能完成任务。营地中还有一顶帐篷，在其中休息可以恢复体力。

野外部分：野外分为数个区域，是你冒险的舞台。屏幕上方的绿条是生命值，黄条是体力值，跑步、防御等等动作都要消耗体力值。隔一段时间之后体力值上限就会下降，此时就要通过进食来补充了。每个任务都有时间限制，如果超过的话就算任务失败，契约金会被没收。在进行游戏最初的基本任务时，会接到来自村长的提示，获得很多有用的信息。另外一个比较重要的操作是道具使用：按住L2键打开道具栏，然后按□或○键选择道具，选定之后松开L2键再按□键就可使用了。

↑出发之前从营地获得"军需"物品。

以下我们按照游戏的初级任务顺序来对其他基本操作进行讲解。

1 狩猎生肉



第一个任务是获取两块生肉。从营地出来之后在第一个场景就会碰到猎物：食草恐龙。攻击动作是由右摇杆控制的，以片手剑为例，右摇杆向前推是轻斩（可连续），向左或者右推是回旋斩，向后拉是跳斩。要注意的是砍杀猎物的不同部位会产生不同的攻击效果。这些食草恐龙没有什么攻击性，最多急了用尾巴扫一下。杀死一头恐龙之后站在尸体上按○键就能从它身上割取生肉以及其他战利品。获取两块生肉之后回到营地交纳便可以完成任务了。

2 肉类烧烤

从支给箱内获得烤肉架之后，再去狩猎几块生肉（如果前一个任务猎取的生肉还有存余的话当然也行）。选择烤肉架之后按□键使用。此时会响起一段音乐，当音乐结束肉开始变色的一瞬间按○键，就能获得烤好的肉。如果按○键时机不正确，就只能获得半生的肉或者烤糊的肉啦！



3 草药采集



此任务的目的是获得两个药草和一个とクモの巣（蜘蛛巢）。非持刀状态下在正确的地点按○键就会开始搜集（可以在草木茂盛的地方一边到处跑一边连点○键）。药草基本上遍地都是，而蜘蛛巢则建议从区域2爬上石台（站在石台前按○键），然后从到区域6，顺着藤蔓一直爬到崖顶，就能找到一个蜘蛛网。

4 道具调和

调和两个恢复药即可。根据村长的提示，恢复药可以用药草和アオキノコ调合而成，アオキノコ可以在区域8的一片长有蘑菇的地面上找到。材料收集完毕之后，按Start键叫出菜单，选择调合，然后选择所要使用的原材料就行了。已经调合过的配方会记录在案，并且会给出一个调和成功率。



5 鱼类垂钓

这个钓鱼任务限定在区域12。跑到那里之后发现有一头大野猪在等着你，注意在它撞过来的时候闪到一边或者防御就可以轻松获胜了。钓鱼的方法是先在道具栏中选择鱼饵，然后到河边按□键开始垂钓。当手柄震动的时候就表示鱼正在要饵，抓住时机按○键就能把鱼钓上来，震动幅度越大成功的几率越高。



6 讨伐怪物



完成所有一星任务之后，就会出现"紧急任务"，接受后就进入二星任务阶段了。其中第一个就是讨伐三条食肉的恐龙，可以在区域8找到它们。这是游戏中首次正式讨伐会主动攻击的猎物（如果钓鱼任务中那头野猪不计算在内的话），请小心应付。多多利用防御，不要陷入被围攻的场面。这毕竟还是很初级的任务，难度不大，至于今后面对更加恐怖的高级敌人时的战斗技巧，就需要各位在自己的猎人生涯中多加磨练喽！

□文责/荇菜

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' 2.16 ~ 2.28 WEEKS

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

攻 研 评



恶魔猎人3

官方原名：Devil May Cry 3

动作游戏	PS2	CAPCOM	2005.2.17	7329日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

宿命的对决！但丁不为人知的过去……

魔剑士斯巴达封印魔界后经过了两千年。在刚开始退治恶魔工作的但丁面前，出现了神秘的男子，随着一句“这是你哥哥的招待状”，无数的恶魔向但丁扑来。轻松解决敌人后，走出店门的但丁被眼前的景象惊呆了，一座巨大的谜之塔拔地而起，而在塔顶上冷冷地望着但丁的，正是他的哥哥巴基鲁。本作的时间设定比前两作更早，但丁的样子显得更加年轻，之前作为黑骑士出现的巴基鲁也显露了庐山真面目。本作中新加入了被称为“STYLE”的设定，还可以通过不断的使用来提升等级。与前两作一样，装备不同武器后但丁可以使出多种攻击特技，而在特技使用途中连打攻击键的话，但丁还可以发动华丽的CRAZY COMBO，能对敌人造成极大的伤害，而且随着连打数的不同，发动的技能也会有所差异。在经历了2代的失败之后，加入了众多新要素的3代能否成功呢？让我们拭目以待吧。





烧 评



新世纪勇者大战

官方原名：新世纪勇者大战

模拟战略	PS2	TAKARA	2005.2.17	7329日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

熊熊燃烧吧！正义的热血之魂！

这是一款类似于机器人大战的游戏，集合了在日本小学生之间有着极高人气的“勇者”系列的众多主人公，有着以爱、友情与热血来编织出的大杂烩式的剧情。游戏是以一名普通的中学生“那由他兆太”为主人公的，在他被驾驶着巨大机器人的异国少年“嘉利奥·隼布拉”袭击时，由他父亲开发的有着语言及思考能力的机器人“雷萨”出现救下了他，兆太随即踏上了雷萨的驾驶舱与嘉利奥对抗。另一面，兆太所在的城市正在被来历不明的机器人军团袭击，这与嘉利奥的袭来有着什么关系吗？游戏就这样在谜团中展开了。游戏流程共分为三部分：首先是剧情部分，玩家要通过与其他角色的对话来获得情报；然后是战斗部分，参加战斗的勇者都是按原比例来描绘的，极有魄力，而且还可以使用原作中的各种必杀技；最后是过关准备部分，可以进行SAVE与LOAD以及对机体的强化。本作会收录勇者特急、勇者警察、勇者指令、勇者王及绝对无敌等作品的角色，喜欢勇者系列的玩家有福了。





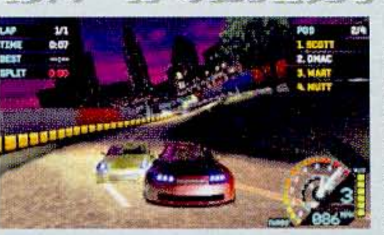


极品飞车 地下狂飙 竞争者

官方原名：ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド ライバルズ

赛车竞速	PSP	EA	2005.2.17	5040日元
	UMD	日版	1-4人	12岁以上

像风一样飞驰！将竞争者们全部蹴散！



以极高的速度感与爽快感而获得玩家们一致好评的“极品飞车地下狂飙”系列在全世界已经达到了超过700万份的傲人销量，2月17日，该系列将在PSP上推出第一弹作品“竞争者”。本作的目标是作为一名赛车手，通过不断地对自己的爱车进行强化与改造，在游戏新增的各种模式中战胜强力的竞争者们，最终在赛车界扬名立腕。游戏中准备了多款日本及美国生产的赛车与配件，玩家可以应用这些配件对赛车进行自由的组装，制作出属于自己的最强赛车，将所有对手甩到身后！本作不仅有着丰富的赛车设定，还将追加10条崭新的赛道，即使是本系列的老玩家也能从中找到新的乐趣。在对战方面，应用到PSP的无线联机机能，本作可以实现最大四人对战，使游戏乐趣大增。此外，厂商还公布将会利用PSP的先端机能而在本作中加入很多全新的游戏模式，赛车迷们是不是会很期待呢？





攻评



天星-宿命之剑

官方原名：天星－SWORDS OF DESTINY

动作游戏	PS2	MMV	2005.2.17	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

浓郁中国风味！爽快空中剑戟游戏登场！

本作有着浓郁的中国武侠片风格，游戏舞台也设定在了古代中国的幻想时代，主人公雷云跟随师傅学习了精湛的剑术与道术，并为了保护灵山、救出被尸界女帝杨媛掳走的师妹桃香而与众多尸界的虐鬼展开殊死奋战。游戏的剧情可谓是老调到掉渣，非常类似于武侠小说中的江湖恩怨及帮派争斗，从目前公布的剧情来看，还会有着不少的感情纠葛，即使最后爆料说“女帝杨媛就是雷云的亲生老妈”我也决不会感到惊奇。比起老套的剧情，游戏中丰富的动作设定和武器的收集与改造还算是亮点所在，战斗画面也可谓极尽华丽之能事，只是在没有玩到游戏时不能知道打击感如何。其实本作无论从人物形象、武器设定还是游戏方式等各方面来看，都是像极了“恶魔猎人”系列，希望使用中国功夫的雷云能够以优异的表现战胜同一天发售的但丁，虽然希望很渺茫……



中国剑侠挑战恶魔猎人！

星球大战 共和国突击队

官方原名：スター・ウォーズ リパブリックコマンド

主视点射击	XBOX	EA	2005.2.17	8379日元
	DVD-ROM	日版	1-16人	15岁以上

精锐部队出动！维护共和国荣誉！

“星球大战”的电影和小说在全世界有着众多狂热的爱好者，由电影、小说改编的游戏也受到了热烈的欢迎，因此不断地推出新作。本作是以XBOX主机为平台，描写共和国军方面的精锐特殊部队“CLONE TROOPER”与敌人展开浴血奋战的故事。在游戏中，会有众多具有星战特色的种族与电影中从未出现过的星球登场，并将在EPISODE Ⅲ发售之前披露一些隐藏剧情，星战系列的FANS可千万不要错过哦！游戏中采用4人编队制，主人公作为小队中的一员与队友共同行动，其他成员则在高智能AI的控制下对主人公进行援护。应对当前的形势，玩家可以对自己的同伴下达各种命令，组成合适的阵型将更有利于战斗的进行。游戏中为玩家准备了大量的武器，在升级之后可以换装狙击步枪或对装甲用来复枪等强力武器。本游戏还对应多人游玩，最多可以16名玩家一起对战！





↑通过XBOX LIVE体验与队友联协作战的乐趣！

星战新作不容错过！！

老虎伍兹PGA TOUR

官方原名：タイガー・ウッズPGA TOUR

体育游戏	DS	NINTENDO	2005.2.17	5040日元
	卡带	日版	1-4人	全年龄

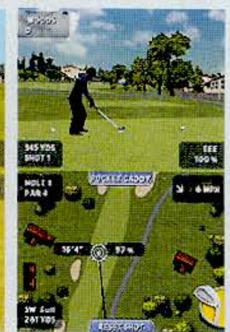
战胜老虎，称霸高尔夫世界！



老虎伍兹，在高尔夫世界中可谓是神一样的男人，而以他为名制作的“老虎伍兹”系列游戏更是PGA TOUR唯一公认的高尔夫游戏，现在于DS上即将发售其最新作“老虎伍兹 PGA TOUR”，喜欢高尔夫的玩家可要注意了。游戏中玩家要使用自己培养的角色参加各种高尔夫赛事，不断提升自己的能力与排名，最终可以向伍兹等PGA TOUR名人挑战。由于DS的特殊机能，游戏采用了双屏显示，上边的屏幕显示伍兹的动作，下面的屏幕表示球场位置或是球的轨迹等，可以使玩家更清楚地把握赛事情况。本作还对应DS的触摸笔，利用触摸笔可以实现所谓的“触摸式模拟挥杆”，由触摸笔划过的轨迹来决定挥杆是否成功以及挥杆的力度与角度，真的是很有新意的设定！利用DS的无线通讯机能，玩家可以轻松地与朋友们一起享受对战的乐趣，最多可以进行4人对战。







幽灵行动 丛林风暴

官方原名：ゴーストリコン ジャングルストーム

主视点射击	PS2	EA	2005.2.24	7140 日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上

幽灵显现！在丛林中掀起一阵风暴！

“幽灵行动 丛林风暴”是以近未来的步兵战为预想蓝本制作的一款第一人称视点射击游戏。所谓“幽灵”，是从美国特种部队第五组第一步兵部队D中队中精选出来的士兵所组成的绿色贝雷帽部队的代号，他们配备了最新的战斗装备，有着最先端的特殊战斗能力，在联合国的命令下参加各种维持和平行动，活跃于全球各地。本作将完全真实地再现特种部队的世界，玩家要作为一名特种部队队员投身于各种各样的任务当中，完成救出生存者、爆破弹药库、对战车战以及夜间战斗等超难的任务，为了维护和平而英勇作战。本作中NPC的AI较高，特种部队的其他成员都会依据指示而作出各自的行动，当成功完成任务后还会得到经验值，提高特殊技能的等级。本作有着充实的训练模式，从基本的操作方法到各种武器的特征与使用方法都可以在训练模式中学习，游戏中的枪械种类也十分丰富，M16A2、M24、Z84等著名枪械都会登场，军事迷们一定不要错过哦！







攻评

樱大战3 巴黎的燃情岁月

官方原名：サクラ大战～巴里は燃えているか～

模拟战略			
PS2	SEGA	2005.2.24	5040日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

飘扬在花都巴黎上空的樱之华！

自2001年DC版发售以来，“樱大战3”就得到了众多玩家的一致好评，甚至被称为“至高的名作”。如今，这款神作终于在PS2上复活了！与前两作相比，樱大战3在很多方面都有着显著的改进与提升，在LIPS部分增加了称为“模拟LIPS”的操作，用来表现角色的微妙感情与力量强度，战斗部分则极大地加强了动作成分，角色的移动与攻击动作都由玩家来手动完成，游戏的动画部分导入了将动画与CG完美融合在一起的“新型CG动画”，其高素质的画面表现力甚至超过了剧场版的动画。本作的舞台设定在花之都巴黎，大神一郎接受命令来到这里留学，并结识了性格各异的巴黎花组成员，与她们同心协力对抗邪恶。玩家不仅可以在游戏中与艾莉卡等女主角展开令人心跳的纯情恋爱，更可以与众多NPC发展感情，甚至能达成NPC专有的结局，使得游戏的自由性与趣味性大增。





攻评

向月夜告别

官方原名：ツキヨニサラバ

动作游戏			
PS2	TAITO	2005.2.24	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

爽快枪战！将复仇的子弹尽情倾泻！

在年幼的时候，主人公库洛就失去了自己的母亲，并被意大利的著名黑手党“托尼奥家族”首领托尼奥收留培养为杀手。在黑手党内部，从不与人交往的库洛只有一名“朋友”，那就是从法国逃亡而来、教给他“专业的用枪方法”的朱达斯。虽然身为杀手，但库洛却没有丧失自己的本性，在他的内心深处一直回响着一个声音——向杀害母亲的男人复仇！而在库洛身上，还隐藏着一个秘密，那就是当年在他碰到被称为著名预言家的母亲的血时，觉醒的可以操控时间的能力，他就是利用此能力成为了组织中的一级杀手。在某个男人出现在库洛面前后，一切都随之改变了……本游戏以“枪”为关键词，用华丽的画面来表现枪战的激烈场面，玩家所用角色都是被称为特殊能力者的人，拥有自由操纵时间流动等能力，躲避大量射来的子弹、向行动不能的敌人倾泻子弹与愤怒等设定将使玩家获得极大的爽快感，绝对是渴望宣泄时的良伴！











学园天堂 再来一次！

官方原名：学园ヘヴン　おかわりっ！

恋爱模拟			
PS2	interchannel	2005.2.24	6195日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

学园天堂！另类恋爱游戏登场！

看来现在女性玩家的数量确实有了显著的增加，导致BL游戏大受欢迎，这款“学园天堂”就是一款典型的BL游戏。“学园天堂”改编自同名人气漫画，其原著在女性读者中有着极高的影响力，曾于2002年推出过PC版游戏，今次的PS2版在各方面都将会有着大幅的提升与改进，玩家将与包括主人公在内的11名性格各异的美少年一起，享受如同天堂般的快乐校园生活（听起来真是有点儿恶……）！故事发生在学园MVP战之后，主人公启太终于可以与恋人一起过着平稳的生活了。但在一次偶然事故中，启太不小心戴上了一枚无法拔下来的戒指，而这枚戒指，竟然是被称为“BL学园七大不思议”之一、会给主人带来厄运的“不运的戒指”！只要佩戴着这枚戒指，就会不断地遇到倒霉的事情。围绕着这枚戒指，启太将与恋人和同伴们演出一场充满爱、笑、泪的青春校园活剧。值得一提的是，小西克幸、森川智之、三木真一郎、置鮎龙太郎等著名声优都将在游戏中献声，各位恋声癖们是不是有些心痒了呢？







银河天使 永恒之爱

官方原名：ギャラクシーエンジェル Eternal Lovers

恋爱模拟			
PS2	broccoli	2005.2.24	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

在宇宙中起舞！银河天使队再降临！

在前作中，主人公塔克特·迈亚斯带领着天使队奋勇作战，战胜了无数艰险，但这次，更大的威胁向他们袭来。突然之间，来自星系以外的侵略者“瓦鲁·法斯克”向天使队展开了猛烈的攻击，但天使队却对这些敌人有些束手无策。在塔克特巡查边境地带时，航行中的战舰艾鲁西昂接收到了奇怪的求救信号，围绕着整个世界展开的最终决战也就此慢慢拉开了帷幕……本作的时间设定为前作的3个月后，流程依然是恋爱冒险部分与战略模拟部分交替进行，在平时要注意与各位队员保持良好的关系，而在战时则要作为指挥官对众多女主角所搭乘的纹章机下达指令，引导她们将敌人击破，最终获得胜利。





圣魔大战 艾伦西亚战记

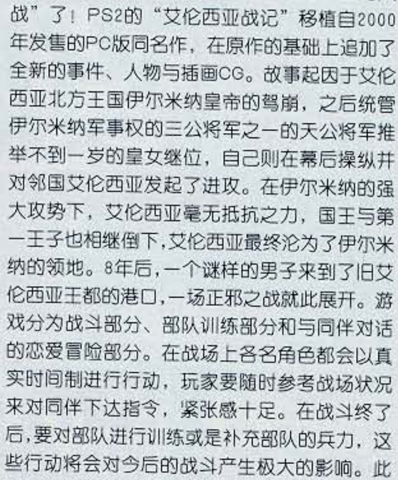
官方原名：キャッスルファンタジア エレンシア

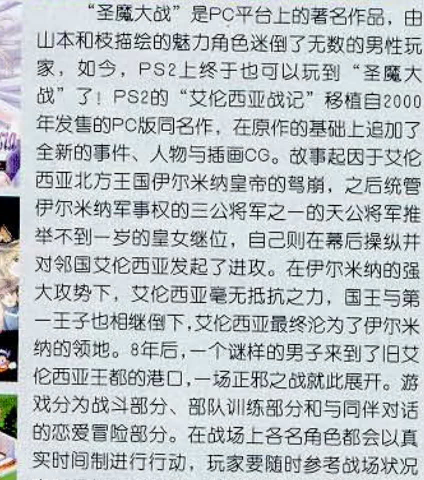
PS2	角川书店	2005.2.24	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

模拟战略

战胜邪恶，拯救艾伦西亚王国！







“圣魔大战”是PC平台上的著名作品，由山本和枝描绘的魅力角色迷倒了无数的男性玩家，如今，PS2上终于也可以玩到“圣魔大战”了！PS2的“艾伦西亚战记”移植自2000年发售的PC版同名作，在原作的基础上追加了全新的事件、人物与插画CG。故事起因于艾伦西亚北方王国伊尔米纳皇帝的驾崩，之后统管伊尔米纳军事权的三公将军之一的天公将军推举不到一岁的皇女继位，自己则在幕后操纵并对邻国艾伦西亚发起了进攻。在伊尔米纳的强大攻势下，艾伦西亚毫无抵抗之力，国王与第一王子也相继倒下，艾伦西亚最终沦为了伊尔米纳的领地。8年后，一个谜样的男子来到了旧艾伦西亚王都的港口，一场正邪之战就此展开。游戏分为战斗部分、部队训练部分和与同伴对话的恋爱冒险部分。在战场上各名角色都会以真实时间制进行行动，玩家要随时参考战场状况来对同伴下达指令，紧张感十足。在战斗终了后，要对部队进行训练或是补充部队的兵力，这些行动将会对今后的战斗产生极大的影响。此外与众多女主角的对话部分也是十分重要的，这将影响到各角色的好感度以及剧情的分支。

Another Code 双重记忆

官方原名：アナザーコード 2つの记忆

DS	任天堂	2005.2.24	4800日元
卡带	日版	1人	全年龄

冒险

充满全新感觉的推理冒险游戏！



游戏的主人公是一个名叫アシュレイ的少女。她的父母是从事“记忆操作装置アナザー”开发工作的科学家。在一起事故中他们失去了生命，而主人公的记忆也变得支离破碎，从此由叔父抚养长大。在アシュレイ14岁生日的前几天，她收到一个奇异的包裹。其中有一个看似掌上电脑（其实更像是NDS）的小型机械装置以及一张生日贺卡，卡片写道：亲爱的アシュレイ，让我们一起度过你14岁的生日吧。我在布拉德爱德华岛等着你。落款竟然是アシュレイ已经死去了的父亲的名字。难道他还活着？难道那个“记忆操作装置アナザー”已经完成？为了解开种种谜团，アシュレイ带上连同卡片一起寄来的机器朝着卡片上提到的岛屿出发了……

即将在2月24日发售的这款“Another Code 双重记忆”是一款推理冒险游戏，游戏将利用到DS的双屏幕、触摸笔以及麦克风等多种操作形式，是一款充满新鲜感受的作品！





勇敢的少女 破解种种悬疑

新天魔界 GOCIV ANOTHER SIDE

官方原名：新天魔界 GOCIVアナザサイド

封面待定

PSP	IDEA FACTORY	2005.2.24	5040日元
UMD	日版	1人	全年龄

模拟战略

著名的SLG系列游戏登陆PSP！



“新天魔界”是以一片幻想大陆为舞台，描写发生在各个种族之间故事的模拟角色扮演游戏系列。如今，该系列也即将登陆PSP平台。本作以“新天魔界4”为基础，将为广大玩家讲述另一个不为人知的故事。游戏战斗同样采用大规模即时系统，我们将能看到最多30人对30人的壮大战斗场面，其间，还会伴随着众多著名武士出场而上演的一幕幕精彩好戏！在战斗中只要积蓄满能量槽就可以发动强力必杀技，此外，武将、兵士还能够变换阵形和实施种类繁多的战术，战略性很高。借助PSP机能，本作画面以及音乐音效方面的表现同样让人期待。

如果你是一个喜欢本系列尤其是PS2版“新天魔界4”的玩家，那就一定不要错过这款PSP上的新作，它将会在让你重新找回当初感动的同时亲身感受一个崭新的传奇故事！







NAMCO博物馆

官方原名：ナムコミュージアム

封面待定

PSP	NAMCO	2005.2.24	3990日元
UMD	日版	1~4人	等级审查中

益智

NAMCO名作PSP上再度进化！







“NAMCO博物馆”曾推出过PS以及GBA版，最新的PSP版本也即将在2005年2月24日发售。新作中将会收录众多NAMCO经典游戏，它们都是当年大红大紫的知名作品。其中当然包括“吃豆”、“拉力X”、“宇宙入侵者”等。另外，除了有最初版本外，还有重新制作过的进化版，这些游戏会全面发挥PSP机能，在画面音效表现及游戏乐趣上更进一步！新作另一重要特征就是可以借助PSP无线通信机能进行多人对战，从而享受到与朋友一同游戏的乐趣。同样新规则与新要素的追加也是必不可少的。目前已经知道的经过重新制作的游戏有：吃豆、拉力X以及GALAGA等。

作为一款合集类型的作品，“NAMCO博物馆”的最大卖点就在于“经典”2字。如果当年有什么游戏让你抱有遗憾的话，不妨借这个机会弥补一下吧。







ナムコミュージアム®



评

梦幻之星 generation:2

官方原名：ファンタシースターgeneration：2			
PS2	SEGA	2005.2.24	2625日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

角色扮演

梦幻之星系列的最高杰作！

本游戏是根据在1989年推出的MD用软件“梦幻之星2”改编制作的，PS2版在插画、剧本、音响及世界观等方面完全再现原作风貌，绝对是一款高完成度的复刻作品。另外在制作过程中，负责“梦幻之星在线”的小组成员也有参与，这也能够在很大的程度上保证游戏的良好品质。除保留原作的众多经典要素之外，PS2版梦幻之星2在图像、战斗画面上有着巨大的进化，完全超越从前的超具魄力的画面表现，将原本已经满点的感动进一步提升。











画面表现有了飞跃性的提高。



多年前的名作进化后再度复活！



烧评

创造我家2！匠

官方原名：マイホームをつくろう2！匠			
PS2	MMV	2005.2.24	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

模拟

亲手打造自己的温馨小屋！

谁都憧憬能够拥有一个属于自己的温馨的小家。如今我们在游戏机上也可以实现如此美好的愿望！在这款“创造我家2！匠”中，玩家可以亲自动手建立、装扮自己的家庭。游戏的操作并不十分复杂，而且在图像等方面的表现也可圈可点，大大增加了游戏的乐趣以及对大家的吸引力。　除了能够创造自己的房屋之外，游戏还搭载有“匠になる”的模式，在这里，玩家要按照各种要求去建造房屋，感觉自己是不是很像一位设计师？

游戏将在05年2月24日上市，在玩倦了众多动作游戏之余，来体验一下如此清新、可爱的作品，真的是十分惬意、享受呢！

温馨的游戏 温馨的感觉！

攻评研

真·三国无双4

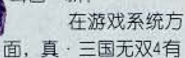
官方原名：真·三国无双4			
PS2	光荣	2005.2.24	7140日元
DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

动作

再回风起云涌的三国时代！

超人气动作游戏，来自光荣公司的“真·三国无双”系列的第四作即将在2月24日发售！新作中有很多值得关注的新变化点。首先在画面方面，由于PS2机能的关系，在系列以往的作品中经常会出现拖慢或丢帧的尴尬情况。游戏的开发小组也注意到了这一问题。他们采取了有效的措施用以改进这一现象。在新作中，除了画面会更加绚丽、鲜艳，即使同屏出现众多敌人也几乎不会有丢帧的情况了。此外，武器的表现、远处景物的描绘都更加出色，甚至还加入了天气变化、昼夜交替的要素，绝对能够让人觉得耳目一新！





在游戏系统方面，真·三国无双4有着哪些新变化呢？新作中调整了“据点”这一概念，具体包括攻击型据点，防卫型据点以及补给据点三种。攻击据点和以往作品中的相比差别不大，但是从中出现敌兵数量较其他据点很多；防御据点是新作里的新种类据点，驻守此地的兵士虽不具有很强的攻击力，然而却会使用阵型，运用策略与玩家周旋；最后是补给据点，它的特色在于这种据点中的补给物品十分充足，如果在游戏中处于危急关头之时能够碰到这样的据点可真是幸运！此外，本代还新增加了一些动作系统，具体包括“无双觉醒”、“进化攻击”、“蓄力射击”和“新蓄力跳跃”等。











人物方面，除增加了曹丕、庞德、星彩以及凌统等新人之外，在其他环节没有太多注目的变化。

光荣公司除了推出普通版“真·三国无双4”以外，还将推出名为“真·三国无双4 TREASURE BOX”的特别限定版，售价为13440日元。

真·三国无双4 TREASURE BOX	
1.游戏软件一张	2.秘传攻略书
3.游戏原声CD	4.角色设定画集
5.人物卡片	6.特制吕布手办





攻评研

洛克人EXE5卡奈尔之队

官方原名：ロックマンエグゼ5チームオブカーネル

动作角色扮演	GBA	CAPCOM	2005.2.24	4990日元
	卡带	日版	1人	全年龄

和队友一起，解放被占领的网络！

玩家的目的是为了解放被坏人侵占的网络世界，组队作战是本作的一大特色。游戏中，随着故事的深入发展，玩家身旁的伙伴数量也会不断增加，他们都将能成为主人公得力的助手，“队伍”概念的导入会使得游戏乐趣大大提升。游戏在画面、菜单等很多方面都比以前有着新的变化，玩家操作起来会更加方便、顺手。战斗依旧充满紧张与刺激，面对众多的敌人，应当采取怎样的战术才能最大程度地发挥小队的整体实力呢？考验玩家脑力的时候到了！在“EXE4”中出现的灵魂共鸣系统也得到了进一步的强化，特别是新加入的“混沌之共鸣”将让洛克人EXE卡奈尔之队更加具有挑战性！本作将于2月24日发售，喜欢洛克人的玩家不要错过！









攻评

星际火狐 ASSAULT

官方原名：スターフォックス アサルト

动作射击	GC	任天堂	2005.2.24	6800日元
	DVD-ROM	日版	1-5人	全年龄

翱翔天际！星际火狐IS BACK!

经典的“星际火狐”系列的最新作即将于2005年2月24日登陆GC平台，这就是“星际火狐 ASSAULT”！本作会与之前的GC版火狐游戏不同，将完全回归系列的原点，以动作射击的形式出现。游戏中，英雄的星际火狐将驾驶战机、战车与邪恶的敌人进行战斗。“换乘”将是这款新作的关键所在，不同的乘物将会给玩家带来各自不同的乐趣。而在N64版中的大受好评的多人对战模式也将全面复活，“星际火狐 ASSAULT”可以支持4人同时进行游戏。能够再一次体验到与朋友一起玩耍的乐趣真的是太好了！

游戏的模式也十分丰富，另外，除了“剧情模式”、“对战模式”这些大家已经十分熟悉的要素之外，新作还将秘密收录3个附加游戏。究竟会是什么呢？谜题的答案将在2月24日那一天开启！

Star Fox 捍卫正义！







Life Life An Hour

封面待定

官方原名：ライク ライフ アン アワー

冒险	PS2	GN Software	2005.2.24	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中

我要找回属于我自己的生活！

主人公名叫高坂和真，是一个从小便和叔母生活在一起的普通学生。突然有一天，奇异的事情发生了。和真的手机竟然变成了一个可爱的小女孩……接下来，在她周围更是出现了一名奇怪的转校生。这到底是怎么一回事啊？以往平静的生活一下子被打破，取而代之的是众多不可思议的变化。和真将怎么面对眼前这突如其来的一切？她能够解开这一切谜题，找回真正属于自己的生活么？答案就在即将于2月24日发售的冒险游戏“Life Life An Hour”中！



那日去往何处

官方原名：何处へ行くの、あの日～光る明日へ～

冒险	PS2	PrincessSoft	2005.2.24	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

真的是我杀了那个少女？



在主人公国见恭介的脑海里一直萦绕着一段挥之不去的景象，那似乎是对过去的片刻记忆。虽然细节不是那么清楚，然而主要的内容还是相当清晰的。“的确，我用这双手把她杀死了……”时间、地点完全不确认，就连那个“少女”是谁，恭介也不能确认。头脑被这奇怪的念头添满，似乎属于自己的只有一具肉体。国见恭介，感到自己心中充满了罪恶感……

以上这段文字便是冒险游戏“那日去往何处”故事情节的开端，听起来充满了悬疑。想要一探究竟的话就请关注将于2月24日发售的这款作品。



引领自己去追寻捉摸不定的迷踪



联合招生

游戏动画 影视动画

HTTP://WWW.NOWCG.COM

为了响应浙江省委、省政府关于打造“ 杭州动画之都 ”的号召，开展非学历教育工作，以满足国家广电总局首批授予的 9家国家动画产业基地及国内各大游戏、影视公司高素质专业化员工的需求，为国内数字艺术领域企业输送具备艺术素养与专业知识兼备的职业技术人才。浙江大学计算中心联合中国美术学院成教院进修部于2005年1月全面启动游戏动画、影视动画专业班招生，相关事宜公告如下：

☆ 办学优势

浙江大学是首批进入国家 “211 工程 ” 和 “985 计划 ” 建设的全国重点综合性大学；中国美术学院是当今国内在造型艺术领域中，学科最完备、规模最齐整的综合型美术学院之一。两所院校拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施，并在人文社会科学和信息科技领域拥有丰富的资源和学科优势 。

☆ 主要师资

教师团队具有极为丰富的教学经验和制作经验。卢少夫是中国美术学院视觉传达设计系教授，研究生导师。刘老师是资深画师、动画师。 曾制作中央电视台52集动画片《西游记》、上海美术电影制片厂13集动画片《36计奇遇计》，科影厂的动画片 《小贝流浪记》。 王老师是资深动画师、原画师，曾制作《蓝精灵》、《Snoopy》、《美少女战士》、《人猿泰山》、《辛巴达航海》等动画。 高老师是系统分析员、高级游戏程序设计师，具有丰富的游戏项目管理及开发实战经验，对游戏引擎开发、游戏图形学、网络程序设计有深厚的造诣，曾开发多款电视游戏及大型网络游戏。

☆ 专业及学制

游戏动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/Photoshop/Flash/Maya/3ds max/后期合成/游戏体系结构/游戏设计
影视动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/ Photoshop/Maya/3ds max/后期合成/视听语言/表演/影片剪辑

☆ 证书

成绩合格者将获得浙江大学继续教育学院结业证书、中国美术学院成教院结业证书。届时将组织学员参加 Maya 、3ds max厂商认证考试和社会艺术水平美术考级考试。

☆ 就业方向

依托浙江大学、中国美术学院与上海、北京、杭州、深圳、广州等城市的各大游戏公司、影视公司、广告公司良好的合作关系，培养的合格学员将直接推荐到相关企业。

☆ 报名地址

杭州市浙江大学（玉泉校区）计算中心 教 11 楼 302 室 游戏动画、影视动画、游戏开发培训 招生办公室（收）
电话咨询： 0571-87953018 0571-87952838 传真：0571-87951454 邮政编码： 310027



报名截止日期:2005年3月15日
E-mail: zhaosheng@nowcg.com



求道 破坏 大成

修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以“达”字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解“游戏的最高境界究竟为何”，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

Vol.6

□责编/待菜

FOCUS TODAY!!

喧哗上等，搞笑无敌，最酷最炫最醒目，电影英雄乔伊参上！

幻侠乔伊2三十六房全彩V

三十六房挑战全彩V成绩劲爆展示！重点难点分析，攻关诀窍无私公开！

PLAYER：K-Dash



《幻侠乔伊2》这款集搞笑、火爆、华丽于一身，同时又极富于技巧性的游戏受到了玩家的一致好评，被认为是不可多得的ACT佳作。游戏中隐藏的“三十六房”模式也很有挑战性，想必很多朋友都还在其中奋斗吧！这次由炽天堂攻略组的K-Dash朋友献上三十六房全彩V攻略重点提示，不知道是否能对你有所帮助呢？



↑活用各种能力和招式，才能找到胜利之匙。



↑搞笑的同时又注重技术性是本游戏的特色。

第1房，第4批会出现4个红色死神，可以更换SILVIA使用VIEWTIFUL SEXY FOREVER可令其全部气绝，马上换回JOE用SZ拳连之，其余部分轻松通关！**第3房**，战斗时尽可能走到一侧，躲开敌人后，应用SZ拳把敌人打飞，撞击其他敌人产生高分数，虽然连击数会因撞死了敌人而减少，但效果比逐个连击理想很多，而且时间消耗少。**第5房**，当在进行连击中（打出3连击以上时）若看到你自己身上出现敌人攻击记号时不要马上连下去，给他正面打一拳，SLOW自动回避，再放出VIEWTIFUL SEXY FOREVER可令得分大大提高。**第6房**，把版边的杂兵引下来（打它一拳或在正下方用一下ZOOM IN就可以了）来增加对UFO的攻击频率。注意不要吝啬杂兵，在击中UFO后应对周围的杂兵进行2、3次连击，一兵一UFO的打法所得的分数远远不够达到V评价。**第7房**，当敌人气绝时发动SLOW下勾拳后用SLIDING取消，由于敌人SLIDING的距离可以完全滑到下一个敌人的位置，既节省时间又提高效率。**第8房**，前面毫无难度，在最后的一批剑阵时只要来一个R2换人，在无敌时间中便可以轻松躲过。**第10房**，注意不要把4个敌兵全杀，应留下一个为下一批作准备。把剩余的一个兵逼到版边，令其气绝，在保证自己VFX槽全满的情况下，用SZ拳将其逼在墙边杀之。此时不要放开SLOW，炮弹兵会马上跳出来，将最接近你的一个敌人向其他敌人的方向打出，造成撞击（先发制人），接下来以最快的速度将敌人杀死，留下一个，原理同上。**第11房**，SILVIA的DESPERADO（枪蓄力）就成了此关彩V的锁匙，全力的开枪吧，地面上会有大量的V钱币飞上来的了。**第12房**，利用水母下落时的八字形，先走到一边（面向8只水母）往最边的红水母踢一脚后，一边的4只就完全完蛋了。赶快用MS跑到另一批的前面跳高打飞高处的两只水母，下地后用SLOW拳解决剩下的两只红水母。**第17房**，会出现好几批新的剑阵，贴近地面并排飞过来的剑阵可以用跳+MS快速着地的方法回避。**第19房**，钻土机有时会处于地底中，但只要在它垂直钻出时用SPEED，打斜钻出时用SLOW，即可快速令其返回地面，再加敌兵返弹就OK了。变形战机弱点是机械人状态时机背上的黄点，用SZ拳压制打之。**第20房**，用MS拳打出自己身上的火焰，此时对火焰处于无敌状态，但千万不要立刻把4个杂兵马上连掉，留下一个，等自己身上的火焰熄灭后再用MS拳打死重新燃火。**第21房**，用MS拳乱轰吧，既爽快又简单。**第25房**，出现三护士后无论你的VFX多与少，都应立即向其中一个发动SZ拳强制打死，不要让它们有合体的机会（合体技十分难回避），VFX槽少时则可以先打死一个，剩下的慢慢打，如果不在变身状态下也以用SILVIA的拳攻击，无视防御！**第26房**，后期会有一个剑阵是两边齐放的，其实只要找准两批剑阵的交汇位置，在刚交汇前的时刻原地跳起即可。**第28房**，当听到钻土机放炮声时可以蹲下轻点SLOW，那么炮弹就可以把黑色小兵全部击晕，接下来就是敌兵返弹了。**第29房**，想都不用想，用SILVIA的DESPERADO吧！**第30房**，一开始马上来个山岚先发制人，然后SZ拳连击，再运用杀剩一个敌兵的战术（参照第10房），如此反复即可。**第33房**，在追求彩V评价中全37房最难的一房！要6000分才能够达到V评价（不算过关后奖励的2000分）。小弟在这里用的打法是一开始完全不管分数，以全速把UFO打剩一台（多数时候会剩下85秒左右），全速跑到左右两边用ZOOM IN把两边4个敌人吓下来加上地上的黑色小兵一起连击，在剩下的时间内取得6000分。**第35房**，第一楼最后一批的剑阵可以利用空中连打拳脚躲过。第二楼最后一批的剑阵可以拉上配合SLOW在剑间落地再拉回上继续躲避，如此反复即可，回到第一楼，可以对最后的小飞侠用R2蓄力发炮轰之，然后利用回避贴地面并排剑阵的方法在1、2楼的缝隙之间（唯一安全地带）跳+MS回避剩下几批吧！**第36房**，主要技巧在于：能在适应的高度中运用HOTRED KICK（空中下脚）来飞过刺地，只要练习上几分钟，最后用SLOW打破箱子，彩V就可以手到擒来了。**第37房**，这关的难度比第33房低了不少，分数达标也很轻松，只要在UFO降落前击损就OK了。勾起敌人时配合ZOOM IN更可得一人一UFO呢！再来配合数次连击取分，完美地把最后一个彩V放进你的记忆卡里吧！







无双系列武器溯源

继续我们的战国无双武器溯源之旅，相信大家对上期的神话之旅还记忆犹新，领略了佛教博大精深的文化气息，如果仍意犹未尽，那么请继续同我一起回到远古的神话时代，本期会介绍剩下的部分LV6武器。

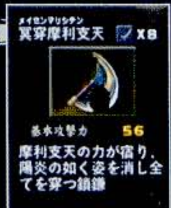


三界斗战文殊



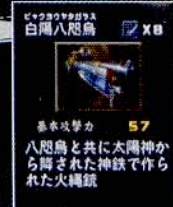
寄宿着斗战胜佛神力和文殊菩萨智能的三节棍。三界是指神、魔、人这三界，斗战是指斗战胜佛齐天大圣孙悟空。文殊就是指文殊师利菩萨，梵文Manjusri，又名满殊尸利，曼殊室利。意为妙德、妙首、普首、濡首、敬首。大日经曰：妙吉祥，文殊或曼殊是妙之意，师利或室利是头，德，或吉祥之意，简称为文殊。传说他诞生时有十大异象：天降甘露、地涌七珍、仓变金粟、庭生莲花、光明满室、鸡生凤子、马产祥麟、牛生白犊、猪诞龙豚、六牙象现，后来就到释迦牟尼佛处学道。是佛陀的大弟子，智能、辩才第一，为众菩萨之首，象征佛陀智能的菩萨，称大智。以卓越才能著称于世，与观音（大悲）、普贤（大行）、地藏（大愿）同为四大菩萨，并被称为七佛之师。也是释迦牟尼的左胁侍，和释迦牟尼，普贤菩萨合称华严三圣。

冥穿摩利支天



寄宿摩利支天的力量，像火焰一样能把敌人完全消灭的锁镰，冥穿是指的把敌人完全消灭。摩利支天是传说中光明圣母，隐身和消灾的保护神，梵文写作Marici。日光的化身，佛教的守护善神，又名摩利止天。以三面六臂，每面两臂，骑着猪的天女形象出现，她是梵天之女，作为日光、风神接受信仰。也是帝释的随从，据佛经记载，她有大神通自在之法，无人能见，能知，能害，能欺骗，能责罚。传入日本之后，成为武士的守护本尊，在密教系统也有很高的地位，密教中的一个著名手印——摩利支天隐形印，就是依仗她的神力而行，管三十六天罡星，七十二地煞星和二十八星宿。有二臂与多臂之化现，坐骑是七猛猪，传说日本的忍者都精通隐身术，所以半藏的武器以会隐身法的摩利支天来命名。

白阳八咫乌



用八咫乌一起从太阳神那叼来的神铁制成的火绳枪。白阳是指耀眼的烈阳，八咫是日本传说中的八个太阳。八咫乌是颈上挂着上古三神器之一八尺琼勾玉的三脚神鸟，传闻是贺茂建角身命也的化身。神武天皇东征平定日本时，从日向（今宫崎县）一带东征大和（奈良县），一路激战，到了和歌山县熊野一带的山林中迷失了方向，被困熊野山，因为神武天皇是天神御子，所以天照大御神派八咫乌为神武天皇引路，破解迷阵。

神灭第六天



寄宿着可以毁灭神的第六天魔王力量的魔剑，第六天魔王是佛教中传说的佛敌，专破坏别人修行，佛教中的天，共分欲界、色界、无色界，有二十八重天。第六天，叫他化自在天，此天中的魔王叫波旬天王，为欲界之主。与居住于色界之顶的三千大千世界之主，大自在天，同为妨碍正法之魔王，即四魔中之天魔。他化自在天有五首、三眼、四手，第三眼能喷出神火，烧毁一切。他们经常破坏人间的善事，除了魔王，尚有魔军、魔民、魔人、魔众为其眷属，恼害人类，一般所称的魔罗。神灭第六天，喻指魔王的力量强大到能毁灭整个第六天。

清丽天弓爱染



爱染明王所持的清丽神弓。清丽天弓是一种神弓名，爱染则是指的佛教中所记载的爱染明王，外貌凶恶无比，但内心十分慈悲，是尊位处于大爱欲与大贪染三昧的明王，名为"爱欲贪染即净菩提心"，常用爱敬之法，普渡众生。他是印度神话中的爱神，他曾许下诺言，凡是供奉他的世间男女，皆会得到世间的情爱，夫妻情尽者，痴男怨女、姻缘不如意者，只要修炼他的爱敬之法，都会如愿以偿。

罗刹刃金狼



用传说中金狼的牙锻造出的神刀。罗刹是太平广记里所记载的三十六鬼之一，十分高大，青面獠牙，黑身朱发绿眼，极其凶恶，而且人鬼通吃，为恶鬼的总名，和夜叉一起由毘沙门天统管。人们也经常把冷血无情、穷凶极恶的人称为罗刹。金狼神，日本神话中的神兽，自然界的狼成为神格化以后的存在。能驱除灾厄，防火灾和防盗。

蝮蛇



是用传说中的腹蛇之王——太地非的毒牙所制成的魔爪，太地非原本是大雀命封仁德天皇之子，又名蝮之水齿别命，为反正天皇，后入魔道成为腹蛇之王。蝮蛇也是归蝶的父亲斋藤道三的绰号，他是战国第一阴谋家，思想诡异无常，归蝶的智谋也不在其父之下。

凤眼光明遍照



拥有能给予全世界光明之力的凤凰之眼，制成的圣鞭。凤凰是中国神话传说中的一种神鸟，该鸟高贵华丽、无与伦比，被喻为"百鸟之王"。又称为不死鸟，能不死而重生，传说凤凰的寿命到了后，就集香木自焚，然后从死灰中复生，鲜美异常，凤凰涅盘，浴火重生。常用来比喻受到大的挫折而没有气馁，重新振作后，再次绽放光彩。也被看做是吉祥如意的象征，能给人带来光明和希望。

坏闪黑暗天女



寄宿着破坏之女神，黑暗天女神力的忍刀。黑暗天女源于西藏神话，是指的传说中的魔女敦贤娜莫。虚幻世界之王，恶魔门巴塞敦那波也从自己的影子中繁衍出魔女敦贤娜莫，相传她是在没有月亮的半夜出生的，所以被藏族人称作黑暗天女。他们结合在一起，生下了八个儿子，八个女儿。他们被称作"哈辛"，意思是说这十六个兄妹既不是完全的神，也不是完全的恶魔，可是他们的后代却构成了本教的恶魔世界。

烈枪降阎魔



降三世明王用来降服阎魔的烈炎神枪。烈枪是指的平八的武器类型，降阎魔是指的降三世明王降服阎魔。所谓降三世，即降服过去，现在，未来三世中的贪、嗔、痴三毒。他是镇守东方之明王，有时也称此明王为胜三世或金刚摧破。有三面三目八臂，是东方阿闪佛的忿怒身，在金刚界曼陀罗内，又是金刚萨陀的忿怒身。和不动明王、军荼利明王、大威德明王、乌枢沙摩明王并称为佛教五大明王。

碎城舞狮子



宿着能破坏粉碎一切的狮子之力的锤和炮，是强大权威和巨大力量的象征，碎城是指石川强大的破坏力。狮子在中国古代是威猛、强大的象征，以石川五佑卫门的体形和力量喻为能毁灭一切的狮子也不为过。中国古代建筑物大门两旁都摆放的石狮，后传入日本琉球、冲绳一代以后形象被制成陶制的屋瓦，并相信这样能保佑屋子不易遭受火灾。

文/七曜逆鳞者 责编/小沛

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之踏上水木之路篇

你有没有发觉过放学时曾被人偷偷地跟踪，如果跟踪你的人是个男的，那么他可能是诱拐犯，但如果跟踪的是个女人的话，那么她就很可能是女妖——裂口女。其也正是我们今天顺着之前的水木之路，接着前期的No.11田神之后继续着未完成的游览而将要介绍的第12号妖怪。

NO.12 裂口女

说到裂口女（又称口裂女），くちさけおんな，也有作座敷女讲，其几乎也是国妖级别的妖怪了，相关的传说和怪谈也几乎是人人皆知、数不胜数的多，因此在水木之路上关于其的介绍居然用“因是有名的妖怪故没有解说的必要”来带过，其知名程度和影响力由此也可见一斑。当然，我们在这里是不会那么一句话就略过的。



↑水木之路上的第12号妖怪——裂口女。

裂口女，顾名思义，其嘴部张裂得很大，几乎延伸到耳部将整个的牙齿都露了出来，样子相当的恐怖，平时为了不让别人认出自己，其就戴着口罩或用头巾、围巾之类的东西将嘴部遮掩住，待准备要去作害时再亮出夸张开裂的大嘴。说到她的作害基本上都是吓吓小孩子、将别人的嘴巴撕裂或用针缝起来……最后再杀掉，之所以她会有如此近乎变态的行为那也都是由于其惨痛的经历所造成的。基本上有几种版本的说法，相传其本身便是因为狐狸精附体而造成的，不过这也是古时的一些传说了，而现代最主流的一种说法还是因为生前对自己的相貌不满意而去整容（据说其实她已经算很美了，但自己仍不满意），不料给她做手术的医生由于操作失误令其嘴部大撕裂而毁容，面对这样一个结果，失去理智的她用手术刀杀掉了医生，因为面容对一个女人来说太重要了，极度的悲观和怨念和先前杀人的负罪感使得其选择了跳楼自尽的办法来结束自己不幸的一生。但怨念太深，心生报复，死后也难以化解，于是便成为了裂口女妖，成天在附近的学校出现，特别是放学时独自回家的女生往往是她下手的目标，所以渐渐地有关于裂口女的恐怖事件也被列为了日本的学校七大不可思议的怪谈之一。说到这就不得不提到《地狱老师》这部漫画，该漫画中的裂口女总喜欢戴着口罩在学校门口待学生放学后去找孩子们问自己是否漂亮，当得到肯定的回答后其便会摘下自己的口罩用裂口的狰狞面目再问同样的问题，要是被问到的学生们作出了否定的回答或是被吓着了而未作回答的话，其都会被裂口女给强行带走，杀掉后再抛尸野外……。不过这也不是没有避免的方法，要是谁给裂口女一个椰子糖的话，她便会默默地走开不来骚扰，或者另一个方法是在自己的头部抹上头腊，因为之前给她做整容手术医生的头上就抹有头腊，也许是出自于自己杀害了医生的愧疚，所以见着头腊后她也会默默地离开。

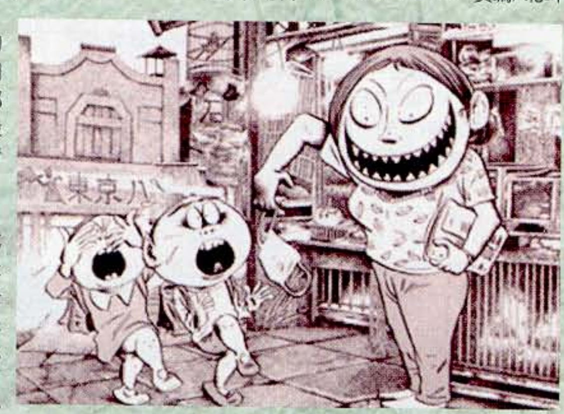


↑望月峰太郎笔下的《座敷女》非常凶恶且喜欢拐带小孩，影射了当时的社会现实。

同样是因为整容失败，不过下面这个关于裂口女的另一个说法则更容易博取到大家的同情，毕竟她曾经的确也是个无奈的受害者，成为女妖裂口女也是被迫而为之。一个刚刚生下一女的女人，因为觉得自己面容普通而去进行整容手术，结果没想到依然手术失败，医生还将自己的嘴弄得张裂开来，变得十分难看，每当她抱起自己的女儿时就会把女儿吓得哭起来，因为这样不停地哭，她明白自己没法再照顾女儿了，于是不得已只有将女儿交给别人去抚养，她来到一家没有孩子也不能生育的一对夫妇的家门口，觉得他们应该会很好地照顾自己的女儿，于是她将女儿丢在了那里，希望等自己再次整容恢复原面目后再能将其接回来。多年过去了，她也整过多次容了，但每次都是越整而自己的口便会裂得越大，样子也越来越难看，不过每隔一段时间她都还是会去那对夫妇家外偷偷地看望自己的孩子，不过这次她又去时发现那对夫妇已经搬家了，并且也没有人知道他们搬往了何处，这对她来说也就意味着彻底失去了女儿，一想到这里，她就伤心地哭了起来，没想到哭得越厉害，裂口也裂得越凶，完全到达了耳根处……，成为真正的裂口女。之后她四处游走去找寻自己的女儿，并经常在学校附近出现，每当看到应该和自己女儿年龄差不多大的女孩时，她便会以为那是自己的女儿，并想尽一切办法将其捉走。而且她还担心被捉回来的自己的“女儿”将来会变得和自己一样嘴部张裂，于是她将每个捉回来的女孩的嘴先用刀给开成和她自己的嘴一样的大，然后再用针线将其嘴巴给完全缝起来……，通常那些女孩子们都会因为这样流血不止而最后死掉。对于裂口女来说，她又会接着去寻找下一个可能会是她女儿的女孩，女童频繁失踪的恐慌也由此展开。

尽管裂口女的相关传说被归为现代都市系的，但在日本民俗学中看法则是其是基于古时《四谷怪谈》中美女妖怪阿岩的传承，在阿岩这个专门吓唬并杀害小孩的妖怪的基础上慢慢演变出现代的裂口女。不过很遗憾的是在水木大师的作品中关于裂口女的部分并不算太多（莫非这就是水木之路上没有关于其解说的原因？），反而是其他漫画家如犬木加奈子的《裂口女传说》和望月峰太郎的《座敷女》这两部作品更为大家所熟知。又特别是在《裂口女传说》中其将裂口女描述成为披头散发并用围巾掩裹着自己裂嘴成天躲在学校门口手持针线的女人，这个因为流言而积累出怨念的女妖发誓要用自己手上的针线将所有女孩的嘴巴都缝起来再杀掉。也正受这部作品的影响而使得当时日本不少的女学生放学后都不敢独自回家，要么众人结伴而行，要么让家长每天来接送，以致于犬木后来所作的《裂口女传说2》曾被不少的学生家长们所抵制。而望月的《座敷女》在基于传统的裂口女传说的基础上将其完全成人化，“裂口女”的对象不再是放学回家的女学生们，而是拓展到整个社会，以恐怖的故事来影射一些社会现象和问题。特别是在二十世纪的八十年代，在当时被称作都市怪谈的一系列新兴文化盛行之际，裂口女传说几乎是在这之中流传最为广泛的，其造成的社会影响也是巨大的，甚至该“传说”还远渡重洋到达韩国，形成了那段时间内曾经很有名的“红口罩事件”的恐慌，其实这也正是有些犯罪分子借着裂口女传说在学生族群中的影响来趁乱作案制造恐慌。所以裂口女也可以看作是大部分低龄学生们对于诱拐、变态和绑架犯罪等现象的一种现实折射的认识，因此而引起了社会舆论全方位对于该怪谈的定位和审视，促使学生家长们也向教育部门提出了相关的未成年人保护方案和裂口女怪谈恐慌的解决办法，也由此让社会对于儿童安全的保护在一定程度上得以加强。

□文/逆转A.C.E:nakazawa　责编/北斗



↑水木茂笔下的裂口女，正在吓唬小孩子，这也是其一大恶习。

人生活剧

永不放弃的坚持，是法庭战斗与人生的坚定信念

□作者简介：刘莹，毕业于西南科技大学生物工程专业，对于游戏的感情从十年前第一本电软时便产生了。系动作类游戏苦手，偏好于足球题材的所有游戏，曾同很多游戏人一样，为了游戏而去自学日语；随着后来逆转系列的横空降临又再次修改自己的游戏取向观，开始沉迷于所有文字类ADV。 □责编/唯夜

□文、题图/刘莹

三上真司“走了”，”离开“了CAPCOM,但他留下的,不仅仅是生化,还有那将内涵发挥到极致的逆转。也许他只是挂名的总指挥,但这都不重要,重要的是我们看到了巧舟等人的努力,是他们,将逆转推上了最佳剧本的宝座；更重要的是,我们看到了永不放弃的逆转精神。

2003-2004年第八届全日本CESA颁奖典礼，“逆转裁判3”荣膺最佳剧本大奖。巧舟笑了，整个CAPCOM笑了，一款被誉为拥有史上最优秀剧情和文本量最大的游戏，终于众望所归地获奖了。站在剧本之颠的逆转系列，经过三作不懈地前进，以永不放弃的逆转精神，向我们证明着，这不仅是法庭战斗所要坚守的信念，这更是人生奋斗中也应当追求的恒定理念。逆转的精神，不仅仅是在法庭和游戏中。

逆转1的友情、逆转2的亲情、逆转3的爱情，随着感情的逐步升级，逆转的剧情设定也逐步迈向华丽的极致。用法庭的战斗作明线，辅之以作为暗线的感情的碰撞，并以至死不渝的信念坚持作武器，逆转系列将一个个生动鲜明的角色形象和一段段感人至深的经典场面完美地呈现。将感情融入游戏之中，这是逆转最大的成功，而令这种感情渲染力升华的，还要得益于逆转3中新登场的两位角色，神乃木和千奈美。他们的出现促使了剧情时空的倒逆安排，也正因为这样，系列前两作中那些乍看来毫无关联的章节和人物在最后都统统串联到了一起，这会突然让人觉得，之前的种种设定安排，原来都是那么地有预谋。如果我们将千寻和成步堂师徒俩所一直坚持的看作是法庭上的主导精神，那么神乃木和千奈美他们俩各自的另类“坚持”，则更多的是为了突出感情而来成全整个系列剧情的人生观表现。尽管站在游戏的角度上来看，神乃木和千奈美都还只是逆转3中的新人，但若将其放于整个系列的一体设定中，他们绝对是不可或缺的元老级中心人物，同时也是堪与成步堂和绫里千寻相提并论的主角人物，至少，他们的初登场是早于成步堂的。

我们要谈逆转的这种坚持精神，关键的核心是对于那四位主角人物的理解。一直作为逆转形象代表的成步堂，一个在游戏中经历从新人逐渐奋斗成为名律师的角色。他的坚持，促成了自己的成长并造就了一次次的翻案逆转。尽管其被公认为是系列的主角，但这绝对是站在游戏的角度上来看的，毕竟逆转系列80%的时间中玩家所要扮演的角色都是他。但若要从剧情上和整个系列中来看，这位被大家戏称为“原来如此”君的成步堂只能算是推进剧情的一颗主要棋子，或者也可以将其看作是真正主角绫里千寻的代言人。因为在他身上所体现的，正是千寻的影子，还有那种“永不放弃”的逆转精神。作为一名新人，成步堂一次次地在困境中以自己的坚持不懈来完成逆转，向我们证明了信念的力量，那句恩师千寻留给他的“要永远相信委托人”的座右铭伴随着其坚持到每一场法庭战斗的最后时刻。

“向千寻老师致敬！”相信这是我们每位逆转fan进行完逆转3之“华丽大逆转”的最终章后情不自禁会发出的感慨。作为在系列初期就被害的往生者绫里千寻，她其实应该是整部游戏中最受人尊敬的一位角色，同时她也是逆转的灵魂、真正的主角。无论是在前两作中每每于关键时刻以师者形象出现并为迷惘的成步堂作指点的她，还是在逆转3中两次以初生牛犊出现的她，体现的也都是那种不屈不挠、不到最后时刻绝不放弃的精神。哪怕是1%的机会或者是别人都认为不可能办到的事，她都会尽全力地去完成。也正是她的影响和感染力，才造就了后来的成步堂。

千寻作为整个系列的影子主角，她的身影和精神都无时无刻不与成步堂同在，共存于法庭直到取得最终的胜利。让人感触颇深的一幅逆转官方插图便是师徒二人同站于辩护席上，千寻的影子伴随在成步堂的身后，二人共同呐喊出那句经典的“我反对！”

对于那位因中毒成为色盲而不得不戴着特殊的眼罩、随时品味着107号咖啡并展现着自己特别的咖啡哲学的后藤检察官——神乃木庄龙，大家对他的共识是“一个真正的男人”；尽管登场较晚，但由于巧舟对其形象鲜明的刻画，于是也造就了这样一位有血有肉的角色，他甚至还成为了目前逆转角色中人气最高的人物。虽然其在游戏中大多数时间内都作为成步堂的对手出现，但他作为与绫里家族有着特殊感情的人，在整个系列特别是绫里家家元的斗争中起到了极为重要的作用，以致于最后成为了一位悲情人物。他的一生充满了悲剧色彩——被人投毒昏睡后错过了本可以亲自保护心爱的千寻的机会，而在迁怒于成步堂之余其本身也充满了内疚，所以他不顾一切地去保护千寻的亲妹妹真宵。这也是他对自己作为真正男人的责任的定义，对此，他从不放弃。在神乃木的身上，除了看到悲情之外更多的还有责任，他是个真汉子，因此这也难怪为什么很多少女们都将其看作是最理想的情人标准。神乃木的坚持、责任感、悲情和男人味，都令人感动。

而要说逆转系列中大家最憎恨的反面角色的话，相信大家都会一致首推“小中大”。但他并不是主要的角色，而一个成功的剧本中必然需要一位贯穿始终的、被成功塑造的反面人物，而这个人应该也始终坚持着一种错误或者是邪恶的信念，在前两作中找不出这样的人物来充当，于是便有了美柳千奈美在逆转3中使命般地登场了。为了体现她这位在“逆转系列最被憎恨角色排行榜”中列第二的人物的恶贯满盈，巧舟借助了时空转换倒叙的方式，用“最初的逆转”和“回忆中的逆转”那两章来进行了交代。在这里要继续数落这位从14岁就开始设计害人一直到死后变为鬼魂也继续为害的恶人已经没有太大意义，只是我们若从另一方面来看的话，千奈美也是可怜的。这样一位对绫里家家元争夺根本毫无兴趣的人，为了配合自己邪恶母亲的计划而被卷入了逆转最终的主线，被迫将她与千寻的明争暗斗由生前一直延续到死后。她也一直在坚持，坚持着那种死不肯服输的斗争，但却永远也胜不过千寻，以致于最后不得不崩溃而彻底消亡，所以总是失败的她的一生也是悲剧，是那种无奈的可怜式的悲剧。



尽管神乃木、千奈美的登场和千寻的“复活”，都将逆转前两作中成步堂所树立的绝对主角地位给压制了下去，但在他们四位身上我们都可以看到一个共性，那就是“永不放弃”的坚持。暂不论这种坚持是正义还是邪恶的，也不管其最后的结果，至少成步堂所坚持的奋斗、千寻所奉守的信念、神乃木所执着的责任，甚至于千奈美的冥顽，都向我们传达着一种为人为事的理念：只要信，就做得到；不信，则一定做不到。



春节是中国人最重视的节日，但也是让人最疲劳的几天。许多玩家现在依然是学生，相对漫长的假期自然应该过得轻松愉快一些，所以在过完年后的一段时间里除了学习之外，用游戏来调剂生活就是最好的选择了。

Vol.6 主持:小沛

在这个亲人团聚的节日，全家人同乐才是这期间至高的游戏境界。过于复杂或是太火爆血腥的不推荐在春节假期和家人一起玩，简单上手又充满轻松趣味的才是上佳之选。下文中，小沛为大家推荐一些游戏，它们虽然不是什么大作，也不是最新作，但是如果在假期和家人一起玩，你会发现简直是乐趣无穷。因为在大家处于过节的兴奋心情当中时，一起玩一些有意思的游戏会更有助于进一步活跃过节的气氛。反过来，在这样的日子里，那些平时不怎么起眼的游戏也会因为全家人一起玩而变得大不一样。在这里还要说明一下，由于小沛推荐的标准纯粹是从游戏性出发，因此不只是现在最流行的主机，范围将会涵盖目前所有能够玩到的游戏机哦。



用游戏装点精彩的春节假期

春 重温过去老经典

推荐游戏：《超级马里奥》、《马戏团》、《坦克大战》、《俄罗斯方块》。

看到以上推荐的四款游戏，读者们应该明白我说的是什么机种了吧。当然就是伟大的FC了！恐怕大多数玩家都已经有7、8年没碰它了吧，别让上面的尘土连我们的美好回忆也封存起来，重新拿起令我们感动的方块手柄，打开连开机画面都没有的红白主机，开始穿梭时空的游戏之旅吧。以上我推荐这些游戏也算是古董级的了，就是因为它们都够经典，同时能勾起人们对往事的怀念，春节是人们辞旧迎新的日子，在春节之后的假期里重温一下经典老游戏真是不错的选择呢。

《超级马里奥》自然要放在第一位来说啦，这么家喻户晓的游戏拿来怀旧当然是不二的佳品。虽说每次游戏时只能一个人先GAME OVER然后第二个人再开始玩，但是这样的漫长竞赛也使得游戏过程更富有悬念。听着人们耳熟能详的游戏音乐，看着由方块堆砌成的马里奥，简单中也能体验单纯游戏的享受。《马戏团》也是早期FC上比较耐玩而且乐趣十足的游戏，两人挑战一条命通关也不是一件简单的事。和老爸老妈一起挑战吧，简单的规则中却也有超凡的乐趣哦。

《坦克大战》和《俄罗斯方块》这两款游戏则是体现合作与对抗的最佳范例，也是最著名的两款FC必备游戏。《坦克大战》中有明确分工和战术安排，绝对是值得好好研究的游戏，虽然感觉是再简单不过，可是要想两人合力完成所有关卡就要看两人的配合是否默契了。《俄罗斯方块》倒不见得非是FC版，上期我们重温了各个机种上经典的方块类游戏，如果你有SFC，其中的《炸弹俄罗斯方块》也是非常适合现在拿来玩的。这款游戏的益智性非常高，对战的取胜就看你的思维是否敏捷了，正因为和对游戏机的操作熟练程度没有直接关系，所以和家人一起玩也不会有明显的不公平。

FC上的经典游戏非常多，以上推荐的四款只不过是最常见也最著名的作品代表。其实只要够经典同时具备多人同乐的条件，就可以用来在假期和全家一起度过闲暇时光，不过前提就是你的FC还可以用哦。

春 全家健身总动员

推荐游戏：《EYETOY PLAY》、《DDR》、《太鼓达人》。

在倡导健康生活的今天，游戏也没有落在后面，如果你是一位体重不合标准的玩家，那么用运动的方式和家人一同游戏是相当棒的主意。不过这些游戏的种类还是比较少，加上往往需要一些周边的支持，所以也许比较难实现。但越是这样你越会发现，全家人一起玩这种游戏绝对是最有趣的！

《EYETOY PLAY》是小沛极力推荐的“动作”游戏，经小沛亲身实践经验，该作的减肥疗效十分明显，与家人增进亲密度的作用也非常显著。其实EYETOY现在还有其他几款游戏，但是最适合全家人一起玩的就是这款《EYETOY PLAY》了，因为其中尽是些小游戏，难度不高同时种类繁多，适合全家一起参与。

至于《DDR》，当然就不仅限于PS2了，什么PS、XBOX甚至某某VCD都行。要是有两块跳舞毯那就更理想了。不过这个游戏的缺点就是难度比较大，随便找个乐还好说，要是想玩好那就难了，特别是与全家人一起玩时，太难可能会影响其他人参与的积极性。自己斟酌一下吧。《太鼓达人》被放在最后面推荐，就是因为国内似乎对这款游戏的兴趣不是那么高，但是如果你买了这款游戏专用的周边那就不一样了，敲敲打打的感觉正好与过年的气氛相呼应，非常适合这个时候玩哦。

春 多人游戏大联欢

推荐游戏：《古惑狼嘉年华》、《马里奥聚会》、《马里奥赛车》、《任天堂明星大乱斗》。

前面推荐的游戏很多都会有硬件的限制，也许有部分玩家很难在家中实现。这里说的就是大家都能玩到而且支持4人游戏的经典作品了。一个人玩游戏是在打发时间，两个人对打则是在享受对抗的乐趣，多人游戏简直会有超凡的游戏体验。小沛对这类游戏也是情有独钟，与其和没有思维行动又十分程式化的电脑浪费时间，不如大家一起参与到游戏当中来一较高下。当然，过节没必要找一些太激烈的游戏，这时候胜负已经可以抛在脑后了，关键是要玩得开心，所以我推荐的这四款全都是轻松型的作品。

《古惑狼嘉年华》是PS后期比较不错的一款作品，众多4人参与的小游戏虽然简单但是形式非常棒，搞笑的设定使原本应该紧张的游戏过程变得轻松了许多。推荐这款游戏也是出于小沛的一点私心，因为当初就为了这款游戏买了四分插，那年的寒假我与几个同学连续激战了4、5个小时竟也浑然未觉，可见这款游戏还是非常吸引人的。

接下来的三款游戏都是任天堂的作品了。不得不佩服任天堂在这类轻松的游戏上有着相当不错的表现，《马里奥聚会》涵盖了N64、GBA和NGC这三款主机，除了GBA需要有多台主机才能对战之外，其他两款都可以非常方便地实现对战的乐趣。这一系列游戏的内容非常适合节日的气氛，但缺点就在于需要有一定的外文基础，否则面对游戏中的许多规则介绍会不知所措，可惜没有中文版啊！《马里奥赛车》和《任天堂明星大乱斗》这两款游戏我们现在也可以在神游机上玩到，如果有NGC就更好了。任天堂在这两款游戏中将原本应该非常刺激的赛车和格斗都可爱化了，以至于整个过程充满了欢笑而没有半点紧张，佩服佩服！同时极力推荐。

春 独自娱乐也休闲

推荐游戏：《瓦里奥制造》、《哈姆太郎运动会》、《星之卡比》、《大众高尔夫》。

最后介绍的游戏就纯粹是为掌机玩家所准备的了。也许有的家庭的游戏气氛并不高，甚至认为打扑克牌比握手柄的感觉好，那么作为家里唯一的游戏爱好者也就只能自己找乐了。下面推荐的游戏不需要你费尽心思去琢磨怎么过关，不用浪费你很多的时间，但是哪怕你随便一玩都会觉得乐趣无穷。这就是掌机的魅力了，因为是随时随地的游戏享受，那种随心所欲的感觉即使只有一个人也能乐在其中。



《瓦里奥制造》系列目前在掌机上有三款作品，小沛推荐“旋转”和“触摸”这两作。因为游戏方式新颖嘛，其他也就不多说了，这款游戏地球上的掌机玩家都知道！棒就一个字。至于推荐《哈姆太郎运动会》其实是因为前些日子，小沛偶然找到这款游戏的美版，玩了两天时间之后被其中可爱的仓鼠所吸引才想到向大家介绍的。这个游戏不难，但是挑战性很高，玩家扮演哈姆太郎去参加各项体育比赛，不但有许多同场竞技的对手，还可以挑战“世界纪录”哦，另外其中的收集要素也值得一玩。《星之卡比》在GBA上的两作都非常不错，喜欢这颗粉球的玩家不妨在假期再拿出来玩一下，绝对是打发空闲时间的佳作。我最后向大家推荐的《大众高尔夫》可不是家用机版的哦，现在已经入手PSP的玩家应该不会错过这个游戏吧？清新的风格、动听的音乐、简单的操作加上PSP惊人的画面表现，这款游戏如果不是因为普及量太低，小沛是决不会放在最后面说的。

其实还有好多游戏可以推荐，至于到底选择那些游戏，还得看玩家自己的喜好。

祝大家都有一个美好的假期生活！





GAMESOVER

游戏至上

stage 4 捣乱者登场

comic by 黄金IC

2005.02.02





























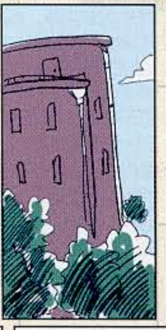






































□ 本期策划、制作/黄金IC　责编/大象

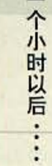


























本系统成为“野战模拟系统S10”，简称S10，由战斗服、微电脑W、痛觉模拟器A组成。首先本系统是绝对安全的，主要用于复数人员的山地野战模拟训练，每个战斗单位持有一“个人ID”分组进行战斗，目的为夺取敌方ID，最后幸存小组中以收集ID最多者为胜。下面介绍S10的工作原理。



战斗初始每人的标准装备为M1911A1、塑料军刀、望远镜等。场地中更藏有AK－47、M37、SVD、RPG、摩托等装备。注意，其中发射型武器均采用安全的BB弹，且不同子弹高速飞行时会带有不同的特殊波长，所以即使外表看来一样，但W会自动识别射来的是由什么枪发射的子弹，有多大威力。

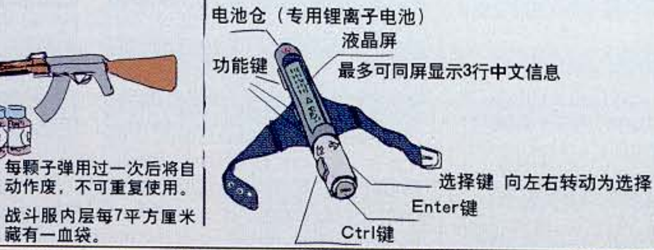
举例说明

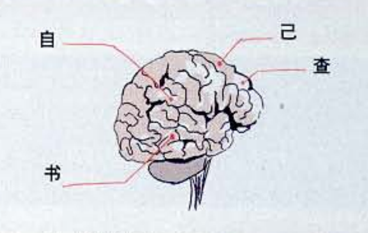
假设战斗人员甲使用AK－47向距离20米远的乙射出一颗子弹，击中了乙的肩膀。乙的W首先根据BB弹波长判断出这是一颗AK－47子弹并计算出其飞行20米后的剩余威力，以及通过隐藏于战斗服表层的感应装置了解中弹位置，接下来根据威力大小，W将引爆藏于战斗服内层的血袋制造喷血效果。



同时利用颈椎上的A制造相应位置的疼痛感，当然要比真正的疼痛感轻微数倍。

微电脑W可以存储最多1000个ID号码。

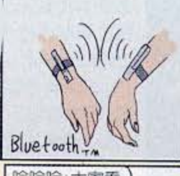




以上为一次中弹过程中S10系统的工作状况，此后W会准确记录中弹位置和数量，当超出乙的体力最大值时，A可注射无害的麻醉剂使乙休克（即表示乙“死亡”），W也会自动进入待机状态。此时甲将自己的W置于乙的W距离5厘米之内的位置按住“收录键”5秒就可以收集乙的个人ID（为防止作弊收录时间设定为5秒）。

当然乙也可以在生存状态下按住“投降键”5秒将ID送给甲，也可将自己的ID交给同伴保管（如果W中有复数ID，操作者可以拿取其中任意或全部）。

当乙的所有体力和个人ID同时失去时，W将通知监控中心宣布乙退出战斗，S10系统自动关闭。



分组将采用随机抽签制，小组可能有100人，也可能只有1人。

另：战斗中食物问题自行解决。









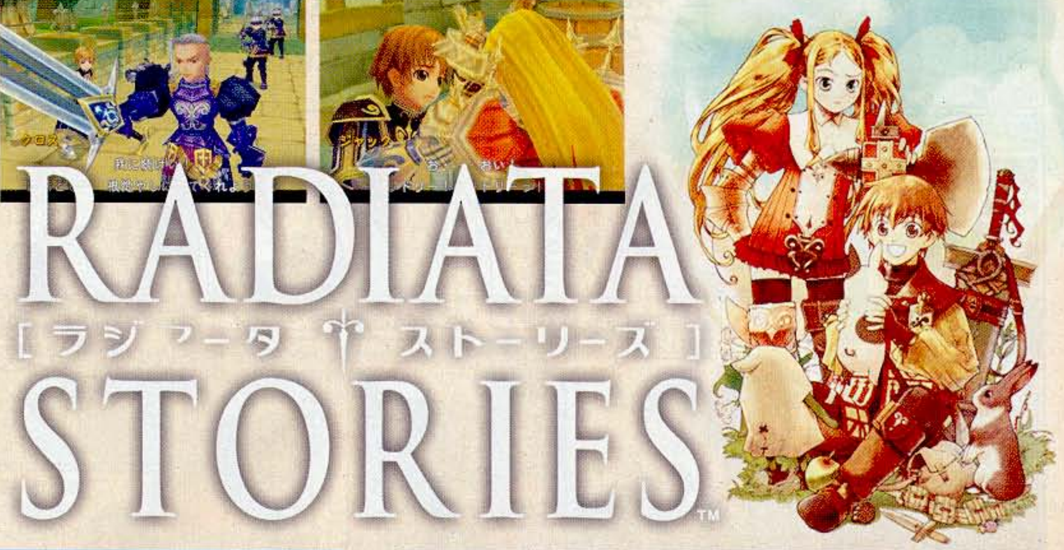








本作是由RPG王道厂商史艾推出的优秀游戏,这次的异兽传说完全不是以华丽的画面取胜,而是凭借平易近人的风格与清新朴素的操作界面赢得了众多FANS们的好评。看来合并的结果使得以往过分追求声光表现的倾向有所改变,是喜欢RPG的玩家假日期间的休闲首选。



PS2 本刊译名:异兽传说

SQUARE · ENIX	2005.1.27	8190日元	216KB
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

角色扮演

游戏系统详细分析

★普通状态菜单说明

○	对话、调查、开关门	R1	打开世界地图
×	KICK	SELECT	无
□	无	START	暂停
△	打开菜单	十字键	移动
L1	看表	左摇杆	移动

★战斗中菜单说明

○	普通攻击	R3	背后视点
×	防御	START	继续暂停
□	ボルティブロー	SELECT	无
△	调出菜单	十字键	使用リンク
L1	下命令	左摇杆	移动
L2	回转视点	×→×	后回避
R1	锁定目标	×+□	ボルティブレイク
R2	视点回转	×→○	防御反击
L3	初期视点	L1→L1	使用道具

※下命令和使用リンク要等到一定剧情后才可以。

★关于战斗:



本作的遇敌战斗,继续延用星海3的地图可见敌形式,遇敌前用×踢的话,可进入先制攻击,而被敌人从后方或者侧后方碰上的话,会以バックアタック(BackAtac)或者主角混乱的状态进入战斗,要注意哦。

战斗为控制主角ジャック,○键攻击,可连打形成连续攻击;后回避有无敌时间,至于同伴,理论上不能手动控制,只能通过下命令来给出大致的作战目标。ジャック战斗不能就GAMEOVER。

★战斗技能CP系统:

武器有固有特技,根据武器种类和人物不同其固有特技也不尽相同,参与战斗可觉醒新的武器特技,可在Stat选项中选择装备(由人物武器CP限制),在战斗中按○依照顺序施放(PS:ボルティブロー和ボルティブレイク同样依存于武器种类和人物)。

★剑技

技能名称	消耗CP	技能名称	消耗CP
袈裟斩り	CP1	ギロチン斩	CP3
逆袈裟斩り	CP1	突き入み	CP3
スカイクラック	CP2	アッパー斩り	CP4
斜はらい	CP2	ダンストルネード	CP4
サイクロン突き	CP3	三日月斩り	CP4

★两手剑技:

技能名称	消耗CP	技能名称	消耗CP
半月剑	CP1	斩り上げ	CP3
ストライド	CP1	旋风难ぎはらい	CP3
斩り下ろし	CP2	天秤斩り	CP4
リバースブレード	CP2	回转斩り	CP4
右難ぎはらい	CP3	シャドウバスター	CP4

★两手剑技:

技能名称	消耗CP	技能名称	消耗CP
疾风突き	CP1	烈枪返し	CP3
棒打ち	CP1	龙神斩	CP3
ミドルスラッシュ	CP2	里難ぎ	CP4
横難ぎはらい	CP2	足はらい	CP4
突击袭	CP3	ワイルドスピン	CP4

★斧技:

技能名称	消耗CP	技能名称	消耗CP
脑天割り	CP1	大地斩	CP3
ハーフスラッシュ	CP1	トップブレイク	CP3
熊手斩り	CP2	下段斩り	CP4
无双直下	CP2	逆流斩り	CP4
斩り上げ	CP3	大旋斧	CP4

★ボルティシステム (Volty System):

以消耗ジャック和同伴使用普通攻击命中后增加的ボルティ值来进行各种特殊行动,包括必杀技的"ボルティブロー",超强力的必杀系"ボルティブレイク",对同伴下指示的"命令",形成战斗阵型的"リンクシステム"都属于该系统,实在是本作战斗的重中之重。

下面来详细解说:

★ボルティブロー (Volty Blow):

各种武器上附带的必杀技,比普通攻击威力要稍高,能带来高速发动,附加属性,down敌人这样各种效果是它的特征,而且使用的ボルティ值一般较低,战斗中把握时机多多使用吧。

★主角全武器ボルティブロー

武器种类	技能名	效果
剑	兽王付き	使用剑进行突进吹飞效果
两手剑	一刀两断	正前方的冲击波攻击
枪	ショットガン	连续8回突刺
斧	飞翔水车斩	大跳跃后用斧攻击地面附带地面冲击波

★ボルティブレイク (Volty Break):

当ボルティ值满100时,发动武器上的ボルティブレイク能力,可视为ボルティ

ブロー的超强化版，对杂鱼有一击必杀的能力，对Boss战可起到扭转战局的效果，实在是居家旅行的必学之技啊。注意，不是全部的同伴都有ボルティブレイク能力，还有，敌人也未必就没有ボルティブレイク能力。

主角要通过训练场注明的项目或学会某种武器的所有技后才能使用ボルティブレイク。

★主角全武器ボルティブレイク

武器	技能名	效果
剑	リミットエクシード	9回连续攻击
两手剑	心应飞影斩	分身攻击
枪	百涡领岚	地下无数枪突袭
斧	ギガントアクセル	连续回转攻击

★命令：

命令又可分为对我方单人下的“个人命令”和全体同伴下的“全体命令”，命令可通过道具“兵法书”来习得。个人命令和以往此类RPG的战斗指令没有太大的区别，而且不消耗ボルティ值；而全体命令可以得到例如攻击力、防御力上升，HP回复这样的特殊效果，不过与此同时也会大量消耗ボルティ值，使用时注意把握时间才是正道。

★全体命令：

名称	VP	效果	入手方法
みんなおまかせ	—	全员自由行动	义勇の书(书店200D)
斗魂注入	20	全员20秒内攻击上升	斗魂の书(书店2400D)
早驱け指令	18	全员30秒内移动速度上升	天马の书(书店2800D)
忍耐の教え	20	全员15秒内防御上升	修炼の书(书店2400D)
背水の阵	12	全员15秒内攻击大幅上升防御0	危机の书(书店2000D)
元阵の歌	30	全员HP20%回复	满月の书(书店4600D)
生命の歌	60	全员HP50%回复	复活の书(书店12000D)
时间停止	18	敌我全员进入金缚状态	无限の书(书店1200D)
ミントの歌	18	全员混乱状态回复	觉醒の书(书店1600D)
ゴブリンの歌	1	回复队内哥布林族同伴的HP	妖精の书(セブテム地区的宝箱内)
黑魔法の歌	12	leader吸收全员30%最大HP	魔术の书(打到修炼场出现黑魔法师见习后得到)

★リンクシステム（Link System）：

这个就是完全的新玩意了：集合同伴，排出阵型，然后发动各种特殊攻击——什么放龟波功，群殴拍砖，人肉炸弹——实在是没有话说，可以视为群P版ボルティブレイク。

但是，在使用リンクシステム攻击敌人的同时，ボルティ值也会一直在减少，当ボルティ值为0时，发生名为リンクブレイク（Link Break）的情况造成阵型崩坏，令全员产生长时间的硬直时间，要小心注意，另外，想要觉醒リンク的话，就要在战斗中多次使用リンク。

名称	VP	效果	入手方法
アタックリンク	1	攻击敌单体	—
ワイドリンク	1	全方向冲击波攻击(直线)	—
スクウェアリンク	10	以阵型为中心释放龙卷风	—
タコ殴リンク	—	对敌人单体进行群殴拍砖	—
ラインリンク	—	释放巨大的冲击波	—
特攻リンク	—	除主角外其他人员发动人肉炸弹攻击	—
元阵リンク	—	范围内HP回复	—
玉碎アローリンク	—	以link发起人为先头的突袭(攻击力高)	—
ガードリンク	—	防御力大幅度提高	—
ウェーブリンク	—	一人一次的突袭攻击后撤退到后方	—

★个人命令：

名称	效果	消耗VP	入手方法
ヤツを攻击	攻击指定目标	——	初始得到
ヘルプ恢复	回复指定同伴	3	元气の书(书店400D购入)
ヘルプ援护	守护指定同伴	——	援军の书(书店400D购入)
になれ	吸引敌人的注意	——	诱惑の书(书店1200D购入)
敌から离れろ	和敌人保持距离	——	脱离の书(书店1800D购入)
ボルティ发动	以发动ボルティ为主作战	——	必杀の书(书店500D购入)
死んだふり	回避任何敌方目标	——	——

位于世界中心位置的人类王国——ラジアータ，人们在那个王国里歌颂着反映之时。世界上除了人类之外还有妖精和矮人，哥布林们也都过着各自的生活。人类与妖精间的关系虽然并不友好，但还算相对平稳。

而我们的主角，就是立志成为骑士的少年——杰克·拉塞尔(ジャック·ラッセル)。从小失去双亲的他与姐姐两人相依为命，并想成为像他父亲一样出色的骑士，于是接受了王国骑士团的入团考试。期间与把成为骑士当成自己义务的少女リドリ一在考试比赛中相遇。比试过程中实力相差悬殊的ジャック败阵，但因某种原因成功的加入了骑士团。之后，两人成为了团长ガンツ率领的新成立的骑士团——“粉红猪骑士团”的见习骑士，并一起执行任务。

也就在这时，人类与妖精以及妖精一族的守护者——龙族的大战开始了。为此苦恼的ジャック等人被卷进了战斗中，他们能坦然面对自己的宿命吗？

流程攻略

与エアデール对话 ▶为了加入骑士团前往ラジアータ城 ▶与リドリ一战斗（根据剧情必定战败） ▶得到见习い骑士の装束 ▶前往3楼的会议室（出房间，向右走，来到螺旋大厅后继续前进，上楼梯。另外在这里如果一直走下去的话会有一个道具屋。接下来往右走，来到重装士兵所在的门前） ▶会议室发生事件 ▶与ガンツ的战斗中学习关于战斗的基本知识 ▶クレイヴ加入 ▶前往地の谷

★入手道具一览：

骑士见习いの部屋	
左方的桌子	キュアドロップ
床	10D
ジャック的床	アナライズボール
骑士见习いの部屋（2）	
房内左边的椅子	キュアドロップ
ラジアータ城B1地下	
重装卫兵	每踢一下入手1D
ラジアータ城B1仓库西	
内部的架子	药草エキス
右手边的桌子	ちりょう针
ラジアータ城B1仓库东	
——	ナイトエッジ
ラジアータ城B1卫兵部屋（1）	
床附近的桶	ミントドロップ
ラジアータ城B1卫兵部屋（3）	
左边的桌子	アナライズボール
ラジアータ城1F男厕所	
镜子前的桶	圣水
ラジアータ城1F休憩室	
花盆中	50D
左侧的桌子	トンズラボール
ラジアータ城2Fリドリーの部屋	
右边的架子	圣水
左边的架子	リドリーのテーマ
ラジアータ城2F	
右边の椅子	ミントドロップ
ラジアータ城2F食堂	
柜台后的花盆	キュアドロップ
ラジアータ城2F购买部	
招财猫	5D
ラジアータ城3F	
奖杯	キュアドロップ
ラジアータ城3F医务室	
右边的架子	药草エキス
ラジアータ城3Fガンツの部屋	
右边的衣橱	ガンツのテーマ
左边的内部的桌子	15D
ラジアータ城3Fナツメの部屋	
右边的架子	キュアドロップ
未开拓地区	
3段重叠的箱子	ミントドロップ
ルエボ村	
宝箱	回避の果实
——	药草エキス



来到地の谷 ▶来到长老的屋敷2 ▶在房间2楼发生事件 ▶支线剧情：监视小酒馆「どんべい」 ▶到达地の谷后、二天后的6：00 ▶担任ドワドノヒッチ的护卫 ▶遇到ゴブリントリオ ▶对ゴブリントリオ（注意不要进入タコ殴リンク内） ▶来到ラジアータ ヘリファルデ门口

支线剧情：监视小酒馆「どんべい」 ▶在17：00～2：00这段时间内与小酒馆「どんべい」的オレーグ对话 ▶接受委托、选择「引き受ける」 ▶选择营业时间以外的时间段进入 ▶在营业时间内进入，与オレーグ对话 ▶选择正直に话そう ▶得到药草エキスDX

★入手道具一览：

地の谷	
锻冶屋「ゲールマン」前的水桶	パニックパウダー
宿屋「岩とかえる亭」102号室	
床	ハイパーカイロ
长老的房间2F	
架子	ビックリ袋
衣橱	生命の果实
マルク的房间	
放有仙人掌的架子	トンズラボール
单身宿舍	
左边的三重箱	セメント袋
单身宿舍101号室	
——	アナライズボール
单身宿舍102号室	
金库	地の谷
左边的架子	生命の果实
锻冶屋「ゲールマン」	
楼梯上边的金库	药草エキス
小酒馆「どんぺい」	
柜台旁边的水桶	ヘドロ袋



前往ラークス的房间 ▶任务结束后的第二天于7：00～21：00呆在自己的房间中的话会发生事件 ▶拜访ライトエルフ ▶来到エルフの里 ▶ジーニアス加入 ▶拜访ダークエルフ ▶前往绿森京 ▶来到绿森京3F时发生事件 ▶与ノゲイラ发生对话事件

支线剧情：精灵酒12：00过后发生事件 ▶与ブラッドオーク交战（一定时间过后战斗会自动结束，可以采用躲避的战术） ▶リドリー负伤，再度与ブラッドオーク战斗（打法同第一战）

支线剧情：精灵酒 ▶与ノゲイラ对话，之后在12：00之前与绿森京1F的ガンツ对话 ▶选择いいですよ ▶回答シャト的问题（最初的选项中「金持ち」还是「贫乏」选择任何一个都行。选择金持ち的情况下：そんなことない！→料理の达人なんだ！→素朴な野菜スープ；选择贫乏的情况下：两方违う） ▶满足条件后，得到精灵酒 ▶交给ガンツ ▶得到800D

★入手道具一览：

ラジアータ城4Fジャズネ的房间	
右边的桌子	药草エキス
ラジアータ城4Fクロス的房间	
左边的铠甲	——
クァットゥル地方	
途中分岐的深处树下的石头	神饮ネクター
ノウェム地方吊桥地区	
岩石	90D
从小型圆木右侧的石头	トンズラボール
发现小型圆木处的石头	アナライズボール
南侧移动点附近的石头	药草エキスS
ノウェム地方左侧地区	
圆木桥右边	回复丸
三个木雕附近的石头	セージ

ノウェム地方川に丸太のかかっているエリア	
T字路三个木雕的右侧	魔除けの铃
T字路三个木雕的正中间	150D
圆木桥左侧的石头	柔软药
ノウェル地方5个木雕所在分岐点下方的地区	
5个木雕的正中间	キュアドロップ
5个木雕的左侧	トンズラボール
5个木雕的右侧	ミントドロップ
ノウェル地方圆木的分岐点下方的地区	
登上圆木后发现的宝箱	300D
ノウェル圆木的分岐点左侧河川地区	
桶状物	药草エキスS
宝箱	怨念のかたまり
エルフ地方的小屋	
岩石附近的叶	药草エキス
エルフ地方花之都入口处	
花の都入口右侧的藤条	セージ
分岐点尽头处的叶	アナライズボール
エルフ地方点上方的湖泊地区	
分岐点左方的宝箱	アクアスピア
分岐点右方的宝箱	幸运の果实
绿森京1F	
圆桌后方的桶	生命の果实
右侧的门附近的桶	生命の果实
绿森京1F厨房	
右侧的桌子	マスタードパウダー
内部的壶	圣水
绿森京1F酿造所	
左方的桶	マグマ袋
绿森京1F酒窖	
桶	ミントドロップ
绿森京2F房间（左）	
左侧的桶	回避の果实
绿森京2F房间（右）	
左方的桶	魔除けの铃
——	ハイパーカイロ
绿森京2F部屋（左边尽头）	
架子	エルフ地方

回到自己的房间、出去时发生事件 ▶地牢事件 ▶回到自己的房间，睡觉后第二天早上发生事件 ▶サブイベント：レナード探し ▶10：00～18：00呆在房间内会有事件发生 ▶得到入队案内 ▶与ジャーバス战斗（对手移动非常迟缓，无伤害胜利也不是难事） ▶与小酒馆「カンちゃん」的所有人对话，然后和ガンツ对话 ▶前往剑士行会 ▶来到2F与シーザー对话 ▶来到3F的ジェラルド对话 ▶与ジェラルド战斗（失败） ▶来到4F与エルウェン对话 ▶事件发生后、前往テアトル·ヴァンクール ▶B1的



ヘクトン部队室发生事件 ▶2F的训练场发生事件 ▶与ダニエル交战（失败的话会GAME OVER，所以在训练场时一定要注意HP的回复；成功回避对手的攻击后可以尽情攻击其背后） ▶クライヴ加入

支线剧情：寻找レナード ▶购买部接受ユーチャリス的委托 ▶前往ジャック的房间 ▶前往ガンツ ▶前往训练所 ▶前往ナツメ的房间 ▶继续寻找，回到ジャック的房间 ▶500D入手

★入手道具一览：

小酒馆「カンちゃん」	
方形的箱子	パニックパウダー
「クアルト」部队室	
右侧里边的桶	80D
「トリトン」部队室	
左边的花盆	ミントドロップ
テアトル·ヴァンクール3F	
剑士像	ハイパーカイロ
テアトル·ヴァンクール4F	
左边门附近的剑士像	ボディクール
内侧的剑士像	药草エキス
テアトル·ヴァンクール4F宝物库	
宝箱	鹰の纹章
右侧灯	药草エキスS
テアトル·ヴァンクール1F	
右边的剑士像	マスタードパウダー
柜台左侧的宝箱	幸运の果实
テアトル·ヴァンクール1F面接室	
左侧的桶	药草エキス
テアトル·ヴァンクールB1医务室	
左侧内部的架子	ちりょう针
床附近的书架	攻击の果实
テアトル·ヴァンクールヘクトン部队室	
右侧的桶	药草エキス



ラジアータ城下町～クロコゲーター任务结束。▶第二天的7:00～12：00前往「チームヘクトン部队室」，12：00后发生事件 ▶支线任务：レオナの眼镜 ▶从ラジアータ城下町西侧的エキドナ门前往花之都（敌人比较强，注意准备一定的回复道具） ▶エルフ地方的分岐点往上走，发生事件 ▶与クロコゲーター战斗（持有两手剑的情况下，使用ボルティブロー可以轻松胜出） ▶得到クロコゲーターの皮 ▶返回，发生事件 ▶从此ブタの像就可以使用了 ▶飞到アディン地方 ▶アナスタシア的房间发生事件 ▶任务结束

支线剧情：レオナの**眼镜** ▶杂货屋「ワール堂」前往水と英知の青街后发生事件

★入手道具一览：

ラジアータ城下町太阳と荣光の黄街宿屋「剑と银货亭」	
柜台后面的架子	药草エキスS
太阳と荣光の黄街宿屋「剑と银货亭」2F	
桌子	50D
太阳と荣光の黄街アクセサリー屋「サンパティ」	
左边内部的宝箱	生命の果实
太阳と荣光の黄街アクセサリー屋「サンパティ」2F	
钱袋	200D
桶	50D
ヴァンクール广场	
左边的桶	ミントドロップ
ヴァンクール广场杂货屋「ぱるむんく」	
左边的瓶子	ヘドロ袋
ヴァンクール广场武器屋「ヴェロンティエ」仓库	
架子	セメント袋
ヴァレス魔术学院	
接待处左边的一堆箱子	アナライズボール

ヴァレス魔术学院保健室	
架子	パッチリーアイ
床附近的桌子	キュアドロップ
ヴァレス魔术学院食堂	
右边内侧桶	10D
左边的桶	ハイパーカイロ
ヴァレス魔术学院图书室	
桌子	トリア牛乳
右边的桶	药草エキス
ヴァレス魔术学院院长室	
椅子	怨念のかたまり
星の塔仓库	
内侧的桶	30D
星の塔2楼研究室	
内侧的架子	パニックパウダー
星の塔3楼研究室	
左边的桶	キノコパウダー
左边的架子	药草エキスS
星の塔4楼	
右边的桌子	柔软药
内部的架子	マスタードパウダー
月の塔楼	
内部的桶	ボディクール
月の塔3楼	
正中间的桌子	50D
内部的架子	キノコパウダー
ヴォイド：コミュニティー事务所	
左边的桶	100D
前方的桶	トンズラボール
右边的花盆	アナラズボール
ヴォイド・コミュニティー寻问室	
桶	怨念のかたまり
剑と贤が纺ぎ出す小道	
垃圾袋	ヘドロ袋か空き瓶
剑と贤が纺ぎ出す小道药房「ドラッグストア・ブレード」	
房子前面堆积的书	ちりょう针
左边的花盆	药草エキス
剑と贤が纺ぎ出す小道药局「ドラッグストア・ブレード」金库	
发光的壶	100D
宝箱	1000D
星と信仰の白街ヘルファルデ门 卫兵驻屯所	
架子	魔除けの铃
星と信仰の白街本屋「ラストバイブル」	
桌子	ビックリ袋
星と信仰の白街病院「モーフ病院」2F	
左边的桶	50D
星と信仰の白街病院「モーフ病院」药品库	
右边的桶	パニックパウダー
星と信仰の白街药局「アイゼンハワー药局」	
右边的架子	药草エキス
神圣オラシオン教团总本山忏悔室	
放有油灯的桌子	圣水
左侧的桶	药草エキスS
神圣オラシオン教团礼拜堂	
左侧的椅子	圣水
神圣オラシオン教团世界树の间	
最右侧的门左边的火把	药草エキス
神圣オラシオン教团生命树の间	
左数第二个门右侧的火把	70D
神圣オラシオン教团ゴドウィン室	
左边的桶	ミントドロップ
神圣オラシオン教团ビシャス室	
右边的桌子	魔除けの铃
神圣オラシオン教团ドワイト室	
内部的桌子	キュアドロップ

神圣オラシオン教团アナスタシア室	
左边的架子	パウダースノー
太阳へと续く道	
途中的桶	魔除けの铃
狂气と狂信が交わる小道	
右侧的垃圾袋	空きビン、药草エキスDX
水と英知の青街杂货屋「黑蔷薇」	
左侧的架子	ビックリ袋
奈落へと向かう小道	
右边的垃圾袋	空きビン、药草エキスMAX
夜と欲望の黑街	
右侧的垃圾袋	空き、药草エキスS
左侧の箱	マスタードパウダー
夜と欲望の黑街ゲハルドマンション1F	
楼梯旁的桶	100ダガル
夜と欲望の	黑街红莲京
左侧的箱子	柔软药
奈落兽	
从夜と欲望の	黑街进入后第一个バケツ
怨念のかたまり	
有巨大的门的场景左侧的桶	药草エキス
奈落兽杂货屋「レヴァンテ」	
袋	药草エキス
奈落兽クラブ「ヴァンパイア」	
右边的架子	ヘドロ袋
奈落兽クラブ「ヴァンパイア」2F	
桶	10D
内侧的架子	トンズラボール
奈落兽カジノヴァンパイア	
右边的箱子	セメント袋
左边的桶	キノコパウダー
左边内侧的架子	ボディクール
ヘレンシア砦正门	
右边的宝箱	ナイトエッジ

委托：「桥の魔物」「スミロドンの牙」「幻の逸品」 ▶ガンツ的事件3次后、9：00～20：00在ジャック的房间内的话会发生事件 ▶前往シーラ的家 ▶发生事件 ▶支线剧情：食事する店をめぐって ▶委托：チューチュー・パニック ▶完成两个以上的委托后与タナトス对话会发生事件（想进行其它委托任务的话，可以在15：00～24：00之间与他对话。这个时间段剧情是不会向前推进的） ▶公主被带走 ▶废墟B1发生事件 ▶与アルマ、ジョケル战斗（一定时间过后战斗会自动中止） ▶ダニエル负伤。脱队后再度开战（可以先从HP较低的アルマ开始攻击。他并不是很强，应该并不会陷入苦战） ▶蜘蛛の道（进入后来到分歧点时左行可以拿到ナイトセイバー。右行不久就可以来到一个门前，在往前走一小点的话会发现一个洞，进入后爬上梯子，并发生事件） ▶登上梯子后发生事件

支线剧情：食事する店をめぐって（8：00～12：00来到「ヘクトン」部队室就会发生） ▶委托：桥の魔物 ▶从ラジアータ城下町东南方向的ルプス门前往ドーセ地方～アディン地方 ▶ドーセ地方～アディン地方发生事件 ▶与トレント×4、キングサーペント发生战斗（先从较好对付的トレント开始入手。然后4人联手对キングサーペント集中攻击之后前往长老の屋敷2） ▶从テアトル・ヴァンクール1F的タナトス那里得到3000D的报酬

委托：スミロドンの牙 ▶前往神圣オラシオン教团ドワイト的房间 ▶从ラジアータ城下町东南方向的ルプス门出发，前往オーチョ地方 ▶打倒スミロドン得到牙 ▶再度找到ドワイト ▶可以得到スミロドンの牙×500D的报酬



委托：幻の逸品 ▶前往地の谷（可以使用旅の豚像） ▶到达地の谷 ▶与ダヴィド会面 ▶与ブロック会面 ▶与ゲールマン会面 ▶再度前往「ザ・サヴァイヴァー」 ▶从テアトル・ヴァンクール1F的タナトス领取报酬2000D



委托：チューチュー・パニック ▶前往ヴァレス魔术学院■与接待处的ローシェ交谈 ▶与しびれネズミ、ぐんたいネズミ战斗 ▶ダニエル加入）已有4人的话会强制踢出一人） ▶与キイオオネズミ、しびれネズミ、ぐんたいネズミ战斗（多使用大范围的攻击） ▶从ローシェ那里得到1500D的报酬



ヴァンクール广场～地の谷 ▶ヴァンクール广场发生事件 ▶引路找到エルウィン ▶假货ニセ札入手（笑） ▶支线剧情：因缘之战 ▶委托：「下水道の魔物」「ゴブリン墓场の秘宝」「ゴンドノピッチの穴」「地上最强决定战」 ▶两天过后于7：00～21：00留在ジャック的房间会发生事件■前往ラジアータ城6F的舞台 ▶15：00过后会发生リドリー・ジーニアス的事件 ▶接受委托「奇迹の石」 ▶ラジアータ城发生会议事件 ▶委托：极秘依赖 ▶18：00过后事件发生 ▶ジャック的房间中睡觉（此后发生事件无法再度进入地の谷，因此在此之前完成与地の谷相关的所有事件比较好）

支线剧情：因缘之战 ▶委托「地上最强决定战」结束后前往クラブ「ヴァンパイア」后发生 ▶选择引き受けてやるよ ▶前往テアトル・ヴァンクール3Fのチーム「ツヴァイト」部队室 ▶再度前往クラブ「ヴァンパイア」 ▶前往テアトル・ヴァンクール4F大队长室 ▶前往ラジアータ城下町东北方向的フォコン门



委托：下水道的魔物 ▶テアトル・ヴァンクールB2的房间里可通向蜘蛛の道。（这个的委托的BOSSヘドロボンパパ由于会有各种各样的状态异常攻击，所以有ロマーリオ会很方便）▶蜘蛛の道最初的分歧点走左边，进入途中的门。继续延着道路走，这回走右边。地方很黑容易掉下去，要注意！进入有台阶的那层是正确的 ▶之后一直向前走，通过跟前的桥。到达有喷泉的地方，进入右边的门 ▶发生事件 ▶之后沿着道路走，下一个分歧点走右边 ▶发生事件 ▶与ヘドロボンパパ战斗（其会造成各种各样的状态异常。同伴一但混乱会很麻烦，要及时处理。用ウェーブリンク的ボンボン当会较轻松KO他）▶回去和タナトス对话，获得报酬5000D





委托：地上最强决定战 ▶进入テアトル.ヴァンクール4F的エルウィンの部屋 ▶到ラジアータ城下町西北的エキドナ门へ ▶对メリッサ战（BOSS的HP很高，难免要长期战。但是，整体的动作比较迟缓，所以先闪过攻击再反攻会比较好。只有左手的拳击十分迅速，要注意）▶去テアトル・ヴァンクール1F找タナトス获得保酬7000D

依赖：ゴブリン墓场的秘宝 ▶去ヴァレス魔术学院2F的图书馆 ▶上楼梯往里走会有对象の本 ▶从东南的ルブス门前往ドーセ地方 ▶当ジャック在24级以上时，会发生与ゴブリントリオ的战斗事件 ▶使用合言叶打开门 ▶ゴブリン墓场（这里没有任何分歧点，一边收宝箱一边前进）▶对デブルホテプ9世、ボーンゴブリン×5（由于使用了ワーブ，所以很难造成完整的伤害，应使用ボルディブレイク等单发大伤害的技）▶リクルートスーツ入手后返回 ▶与タナトス对话获得3000D

委托：ゴンドノピッチの穴 ▶进入地の谷的长老の屋敷2F ▶从立着三根柱子的锻冶屋下进入ドワーフ坑道（正确的坑道前会站着个矮人ドワーフ坑道）▶行进一会儿后会进入有宝箱的地方。从哪边走都可到目的地，左边更近。进入一个较大的地方后，往左走 ▶对ロックディガー×2战（将敌人的回旋攻击ガードカウンター后，趁着这个空隙进攻）▶返回于长老の屋敷2F汇报结果 ▶去找タナトス拿报酬

委托：奇迹の石 ▶在神圣オラシオン教团礼拜堂发生事件 ▶从ラジアータ城下町东南的ルブス门出发到セプテム洞窟へ ▶セプテム洞窟，稍走一会儿后，在最初的分歧点会拿到盗贼の指轮。之后会有一段直线路，途中可拿到生命の果实，在深处发生事件 ▶对トラップダコ（本体）、トラップダコ（足）×6（不先打倒3个トラップダコ（足）不会对本体造成伤害，通过打トラップダコ（足）来增加ボルティゲージ，等露出本体后连发ボルティブロー将其击倒）▶回神圣オラシオン教团礼拜堂

命运の决断 ▶ドワドノピッチ事件发生 ▶在地の谷前的ノウェム地方发生事件 ▶7点到12点间回到ジャック的家

委托：锻えよ！肉体 ▶19点以后在ジャック的家发生事件 ▶决战来临，选「リドリーについていく」是妖精篇，「ラークスに会いに城へ行く」是人类篇





委托：锻えよ！肉体 ▶到神圣オラシオン教团礼拜堂 ▶对ビシャス战（多闪避后进攻会更轻松）▶对エルヴィス战（第一击很快，很难闪避。ガードカウンター后，多用连续攻击）▶对ミランダ战（整体速度很快的类型，很难抓空隙。多用ガードカウンター来消耗他较好）▶对アキレス战（非常强的BOSS。但是，第一击的空隙比ミランダ大，比较容易闪避。而且他会反复使用连续技，所以绕到背后趁机进攻也很好用）▶去到タナトス拿报酬，分别为1000D、1500D、2500D、3000D

人类篇结局

★会议　限制等级　30
去城市 ▶去5楼的会议室 ▶去ラークス的房间对话

★事件　限制等级　30
去自己的家睡觉 ▶ガンツ知道了ブラッドオーク的真相 ▶アル来询问

★风虫の谷　限制等级　31
去踢ボール的话会起风，乘风可继续前进 ▶与风之龙战斗（如果有能与其拉开距离战斗的魔法师会比较方便战斗会很艰辛，所以还是预先蓄好ボルティゲージ为妙）▶与ギル战斗（此人相当的厉害，战斗时要注意恢复）▶击倒后ウェイン登场 ▶与ウェイン战斗，败北 ▶自动回城 ▶会有人来委托，也可主动去接受委托



★再次回城　限制等级　32
アル来访 ▶ダイナス传话说去一趟城里 ▶不久后，大汉出现并与你一起进城 ▶『キュートなニセ札』入手 ▶探索城里，收集同伴等等

★事件　限制等级　40
回自家睡觉 ▶ナツメ去监视要塞 ▶アル来询问 ▶再次回自家睡觉（做完自由行动以后）▶去フォコン门发现了火龙 ▶ダイナス被击倒 ▶『オーブ』入手

★火之谷　限制等级　40
前往火之谷 ▶地面会浮上浮下，看准时间再行进 ▶进入门里 ▶与火龙战斗 ▶『パーセクのマッチ』入手

★委托　下水道之谜

★ガンツ的旅行　限制等级　45
回家 ▶收到团长的信 ▶到外边去 ▶送信 ▶睡到晚10点左右，去参加火花大会（队伍编制和回复趁着现在赶紧做！）▶睡到夜间 ▶リドリー来询问 ▶妖精军攻了过来 ▶对3个ブラッドオーク（敌人的HP很高，战斗时要经常回复）▶对ザイン战斗（攻击力和HP都很高，不保持一定的HP可能会被一击秒杀，提高防御力会好些）



★前往世界的尽头　限制等级　50
在行进途中，遇到ガウェイン ▶与ガウェイン战斗 ▶前往金龙城（沙子一旦落下会被冲走，要小心前进）▶与ルシオン见面 ▶对ラストボス　フォティーノ（等级70　HP 18000）▶通关

★仲间收集：

No	人物名	加入方法	要点
001	ジャック	主角	——
002	ガンツ	情节	——
003	リドリー	情节	——
004	ダイナス	风虫の谷的Boss战时队伍中只带三人留一位置让他加入	人类篇（只记录进图鉴，使用不能，因为之后剧情就挂了）
005	ナツメ	情节ラスダン突入前晚上18:00左右城里会议室内对话	人类篇
006	チャーリ	早上8:00后王城的训练场内对话	人类篇
007	ニーナ	每天去城内练习场和她对话后战斗	连续两天后加入
008	レナード	城内B1F一带和他对话后加入	ナツメ在队的情况下
009	パトリック	在城内牢房目击到他偷懒时选择[默っている]后加入	——
010	ブット	在城内牢房目击到他偷懒时选择[默っている]后加入	——
011	ガウェイン	战胜他后加入（可反复挑战他）	妖精篇
012	エルウィン	收集全部属于テアトル的人物（No.13～30）再和他对话	人类篇
013	ジェラルド	依照テアトル3F部队室→1F接待处→クラブ[ヴァンパイア]→テアトル4F大队长室→ラジアータ[フォコン门]的次序和他对话发生剧情战胜后加入	委托[地上最强决定战]完成后 女主角生日pary开始前
014	シーザー	晚上18:00后在城内广场发现在祈祷的她对话后加入	需要LV32以上，而且要有アルドー和ガレス在队的情况下
015	アリシア	于白天在蜘蛛の道里纳骨堂内听エルウィン提到有勇者后,晚上19:00后回到纳骨堂发现アリシア,战胜后其加入	人类篇
016	デニス	10:00左右在チーム[トリトン部队室]给他道具カレン草	カレン草可在晚上的エルフ地区得到
017	ガレス	在训练场中战胜他后加入	ジャック成为队长后
018	グレゴリー	10:00左右去チーム[ツヴァイト]部队室和他对话，去居酒屋[どんべい]找オレーゲ拿到[髭焼酌]，回去给グレゴリー他就会加入	——
019	ワルター	在城内地下牢和シーラ对话中提到ワルター后，出去和他对话	——
020	ジャーバス	ギスケ来要钱的时候要选择[いいよ]	身上金钱要超过5000D
021	アルドー	20:00左右在书店[ラストバイブル]给他妖精の书	或在其它时间内去テアトル2F[クアルト]部队室给他道具妖精の书
022	ゴードン	与他战斗胜利后加入	ジャック成为队长后
023	ブルース	ジャック在HP低于一半的状态下和他对话后加入	テアトルB1F医务室
024	デイビット	和他对话拿到信送给ミント后，再回来和他对话	ミント是旅行商人,在トリア村或セブテム地区的小村庄,下午出现
025	コンラッド	对话后加入	ジャック成为队长后
026	ローレック	踢他,这家伙躲在テアトル的厕所里面	9:00左右吧
027	ダニエル	任务：チューチュー：パニックで的情节自动加入	——
028	カルロス	10:00左右在[テアトル・ヴァンクール1F]和他对话后去[蜘蛛の道]拿コンタクトレン给他后加入	——
029	ジーン	和宿屋的バーベナー对话后再和他对话,五次后加入	——
030	タナトス	完成全部委托后和他对话	——
031	カーティス	收集全ヴァレス魔法学院系同伴后(No.32～50)后，在[ヴァレス魔法学院观测室]和他对话	晚上11时后
032	セシル	アデル在队并且LV32以上时和他对话后加入	9:00左右，ヴァレス魔术学院2F
033	ジーニアス	第一次为情节自动加入，离队后要到打完火龙后，B级下水道任务里与他见面，任务完成后与他对话加入	人类路线
034	モルガン	白天11点左右去学校左边塔里的研究室内一天给她送一次钱,累计43000D后加入	主角等级35以上
035	フェリックス	白天去蜘蛛之道和カーティス聊天，听到有关派遣的话后再去和フェリックス对话	人类篇，在魔法学院听院长谈到有关派遣的话亦可
036	ジル	对话后加入	クリストフ加入后
037	アーシュラ	完成委托[地上最强决定战]和[真地上最强决定战]后对话加入	——
038	デレク	对话后加入	人类篇
039	クリストフ	在星の塔给他ガブパックンの实和ポインチュラの实各5个	白天12:00-13:00
040	クローディア	17:00在月の塔最下层实验室和水槽旁边的她对话，给她一个ブラッドオークの角，每天同一时刻一天一次连续3天当她的面调查水槽	ブラッドオークの角可以去火山或斧头的第16号训练打食人魔获得
041	アドルフ	完成A级古城委托后在月の塔实验室与他对话	人类篇
042	ディミトリ	月の塔实验室	人类篇
043	レオナ	在图书馆和她对话，接受帮她回收书的请求，再去セブテム洞窟拿到天使の本交给她	白天都会在图书馆
044	アデル	在ァレス魔法学院和他对话后加入	17：00左右，ヴァレス魔法学院
045	ナミ	晚上6点左右在夜と欲望街目击ナミ的变身后加入	——
046	ファラウス	先于12:00左右在ヴァレス魔法学院保健室和他对话,再于17:00左右去[神圣オラシオン教团礼拜堂]找カイン取得[ファラウスの医学书],交给他后加入	——
047	マリエッタ	在星の塔内部最下面的房间内帮她个小忙后加入	晚上10点后
048	アーネスト	先和他对话，并给他她の谷のレコード，第二天再次和他对话后加入	15：00点左右，水と英知の青街
049	フランクリン	带3名女性队员和他对话	——
050	ヨハン	连续5天每天早上在ヴァレス魔术学院前和路过的他打招呼	也可以在18:00左右去ヴァレス魔术学院[月の塔1层研究室]找他，同样连续5天打招呼
051	カイン	收集齐全部オラシオン教团系的同伴后对话加入	オラシオン教团系同伴为 No.052～055以及No.057～069
052	フェルナンド	收集全部[オラシオン教团]僧侣(格斗)系的人物后，于晚上17:00后在フェルナンド的房间和他对话，战胜后加入	No.055、57、58、60、61、62、65、66
053	アナスタシア	8：00左右在アナスタシア室听到她要金库の键的要求后，依先ルル再ゼラニウム（拣垃圾的老人）的顺序会话，10:00左右去杂货屋[フェイド]买到金库の键再交给她后加入	需要10000D
054	ドワイト	晚上19:00在オラシオン大圣堂忏悔室里听他的忏悔后再和他对话	委托[スミドロンの牙]结束后
055	ゴドウィン	ミランダ的等级超过35后和他对话，ミランダ要在队中	人类路线
056	ロッコ	在セブテム地区找到他后，对话中选择[いいよ]发生战斗，胜利后加入	委托[挑战状]完成后
057	アキレス	和カイン对话谈到教团派遣人员后，再与他对话加入	人类路线
058	フローラ	从[モーフ病院]的サイネリア那里拿回她掉的照片后加入	——
059	エレナ	在[モーフ病院]和ナルシェ一日一次连续3天的对话后，再于15:00左右在[アナスタシア室]和エレナ对话	要求委托[スミロドンの牙][チューチューパニック]完成后
060	エルヴィス	和カイン对话谈到教团派遣人员后，再与他对话加入	人类路线
061	ビシャス	早上9点后去ビシャス的房间对话发生战斗，胜利后加入	在战士工会的委托[锻えよ肉体]结束后
062	コスモ	1:00左右在[神圣オラシオン教团总本山]和他对话	——
063	グラント	接受他的委托，去奈落兽发5份教会报,完成后加入	19:00左右在[アイゼンハワー药局]
064	アディーナ	エレナ在队的状态下和她对话	16：00左右.アナスタシア室
065	ミランダ	连续3天让她帮你回复HP后加入	委托[锻えよ肉体]结束后
066	エドガー	15:00左右在[神圣オラシオン教团总本山]给他フェルナンド的腰带	踢フェルナンド房间右边的桶拿到古びた带,和フェルナンド对话交换腰带
067	クライブ	剧情加入	——
068	ルル	在10:00左右于[神圣オラシオン教团アナスタシア室]和她对话，答应帮她找到她的小猫	猫在[夜と欲望の黑街]的垃圾场里（除此以外的猫全是假的）
069	ユージン	在居酒屋[カンちゃん]找他对话	晚上8点后
070	ニュクス	エルウェン、カーティス、カイン在队的情况下和他对话，战斗胜利后加入	——
071	オルトロス	人类篇进行到收集4个流星の欠片时和他对话，把收集全交上后过一天时间再和他对话	——
072	ソナタ	和オルトロス对话中提到他的名字后,以ヘリファルデ门→エキドナ门→ルブス们这样的顺序找到他并对话后加入	——
073	イリス	和她对话时选择选"倍额をはらう"(要赔她40000D)	15:00左右，[神圣オラシオン教团礼拜堂]
074	ノクターン	在ジェラル在队的情况下和他对话，战斗胜利后加入	——
075	ヘルツ	完成3个条件后加入	表格结尾处有专门注释

No	人物名	加入方法	要点
076	リンカ	和コテツ对话听到他提到[ペンダント无くし]后，去回收附近的垃圾箱井给他，然后会发生リンカ向你道谢井要求你后天的7:00来コテツ的杂货屋送你剑的情节，这之后依コテツ→リンカ的顺序对话	注意要在ガンツ出走成为那浮云后
077	アルバ	1:00左右在[星と信仰の白街]和他对话后战斗井且胜利，第二天再次与他战斗后井胜利	——
078	リーリエ	下水道[蜘蛛の道]的纳骨堂前和她对话，战胜后加入	白天12点左右，主角的Lv要过28
079	フラウ	拿到ガンツの手纸后和他对话	——
080	ジェイド	club[ヴァンパイア]和他对话选择[闻く]	早上9点左右
081	ビーキィ	等他在奈落兽club[ヴァンパイア]睡觉时踢他	晚上22:00
082	インタールード	与オルトロス对话得知派遣人员后再和他对话，战斗胜利后加入	人类路线
083	ソロ	在ヴァレス魔术学院先和フェリックス对话后和他对话	——
084	ジョケル	晚上碰见他后接受他的委托，但要一直磨蹭到12点	——
085	イオン	1:00左右在[ヴォイド・コミュニティー寻问室]和他对话，然后去杂货屋[ワール堂]ナスク拿道具マウスケア	回来给他后加入
086	アルマ	在奈落兽和他对话战胜后加入，需要是白天，而且要在"姬诱拐"这个事件发生后	或者在20:00左右于[ヴォイド'コミュニティー事务所]对话战斗胜利后加入
087	スター	完成委托[スター样を止めてください]后和他对话加入	——
088	セバスチャン	スター加入后和他对话	在テアトル出现
089	エアデール	在选择分歧前和他对话→第一次和ガウェイン战斗后再去和他对话→等到战胜ガウェイン后再次和他对话	——
090	ポール	13:00左右在书店[ラストバイブル]和他对话	要有女性队员在队
091	ギスケ	和他对话接受他的委托	早上6点左右，我方金钱在5000D以上
092	ライラック	コンラッド在队的情况下对话后加入	他在ヴァンクール广场东面的大房子里
093	モーフ	在他的医院里吃他的药两次	——
094	ブライ	白天去ヌエボ村与他对话，井给他キセル后加入	キセル可以去シャングリラ附近打哥布林得到
095	ダン	20:00左右在クラブ[ヴァンパイア]与他对话入手レシピ	——
096	エレフ	16:00左右去ドーセ地区～アディン地区，完成委托[桥の魔物]再对话后得到桥の设计图的情报，然后到宿屋[平稳の子马亭]得到设计图，再去ヴァンクール广场和エレフ对话	——
097	レイノ	拿到桥の设计图井给エレフ后第2天加入	——
098	ヒッポ	同上	——
099	ニット	早上9点左右在广场和他对话后加入	要有ブルース在队
100	ゴライ	晚上22:00左右在クラブ（club）和他对话，战胜后加入	——
101	ブーチェ	在ゴライ在队的情况下和他对话	13:00左右在夜と欲望の黑街
102	サーバル	帮他找到小猪3头	早上9点左右
103	サンセット	在ソレユ村找他对话	17点到21点左右
104	キートン	在ゴンベ-和タルキン加入后和他对话	10:00左右，トリア村
105	タルキン	10:00左右在トリア村牛舍1F和他对话，再去杂货屋[ワール堂]找ナスク拿カウタミン	——
106	ゴンベー	在トリア村的河里救上溺水的他	——
107	レバン	6：00左右在トリア村和ワイズ对话，再去トリア地区救出被怪物袭击的他	——
108	ムック	在ドヴァ地区和他对话击倒ツインホーン	白天1点左右
109	ウォル	8:00左右在セブテム地区和ガルシア对话后，去セブテム洞窟救出ウォル和ブラン后，在早上9点左右和他对话	——
110	ワイズ	6:00左右在トリア村和他对话后加入	在レバン在队的情况下
111	ゼラニウム	当人类篇进行到听到[ラークスから枪使]的消息后找他对话加入	这家伙是个流浪汉……
112	ハワード	在下午13:00点他休息的时候送牛奶给在田里工作的他	牛奶去ヴァレス魔术学院的图书室拿
113	アスター	人类篇进城后和他对话	人类篇
114	サイネリア	答对她的3个问题后加入	可以一天一次，具体解答请参考后面的"サイネリア问题解答方法"
115	トニー	在下水道内和他对话	委托[下水道の怪物]结束后
116	ブラン	8:00左右在セブテム地区和ガルシア对话后，去セブテム洞窟救出ウォル和ブラン后，在早上9点左右和他对话	——
117	ステファン	傍晚18点左右和他对话	依[信じる][信じない]的顺序回答
118	ヤック	在ヌエボ村和他对话	晚上9点左右
119	ガルシア	8:00左右在セブテム地区和ガルシア对话后，去セブテム洞窟救出ウォル和ブラン后，在早上9点左右和他对话	——
120	グリゴーリー	对话后加入	妖精篇必须
121	ナウーム	晚上8点左右和他对话	妖精篇
122	ダヴィド	ナウーム成为同伴后和他对话加入	妖精篇
123	ギル	[ヘレンシア岩]正门战斗胜利后加入	妖精篇
124	シン	多次和他对话后战斗胜利后加入	花の都 代考证
125	ファン	剧情发展到女主角让主角晚上去大树后，从大树方向的岔道往上走，会碰到她（剧情对话）。再往上走，到大树边上和她说话后加入	妖精篇
126	ロウ	剧情加入	妖精篇
127	ビット	剧情加入	妖精篇
128	フー	带ダークエルフ、グリーンゴブリン、ブラックゴブリン种类的同伴各一名在队和她对话	固定每天在花之都出现
129	アラン	给他5个[マタンゴの胞子]	打ダークゴブリン村附近出现的蘑菇怪可以得到マタンゴの胞子
130	キーン	去ヘレンシア岩的杂货屋消费到一定程度后对话加入	——
131	クラレンス	收集齐全部的ダークエルフ系同伴后对话加入	——
132	シウバ	连续3天每天1次在トレーニング里找他对话井战斗胜利后加入	妖精篇
133	ハイアン	早上10:00左右在绿森京和他赌博井且4连胜后加入	SaveLode
134	シャト	13:00左右去绿森京2F右边的房间，依次和クラレンス及シャト对话，第二天20:00左右去1F酿造所和他对话，要选择[饮む]。下一天去和クラレンス会话，与トールビースト战斗胜利后加入	——
135	ジーダ	在绿森京以身上有ブラッドオークの角和ガブバックンの实的情况下和他多次对话，好像要在妖精篇下	——
136	フランツ	对话后加入	妖精篇
137	ロマーリオ	在ノウェム地区踢她，战斗胜利后加入	早上8点左右
138	マーシオ	在ヘレンシア岩的杂货屋消费到一定程度后对话加入	——
139	ルーファス	给她ポルポのスープ	待考证
140	ココ	出发去セディチ地区时	妖精篇队伍内只有1名同伴的情况下
141	マルチネス	10:00在绿森京2F左边的房间内借他一张コード，第二天再和他对话	——
142	サントス	在マルチネス和リカルド在队的情况下和他对话	——
143	リカルド	答对她的3个音乐方面问题	她固定每天早上在绿森京2F出现，详细请参考音乐问题解答
144	ミカエル	晚上10:00后去绿森京1F酿造所和他对话井选择[いいよ],一天一次连续3天	妖精篇
145	ゴーブリ	给他吃ツチノコ团子后加入	——
146	ゴブ	击败他后选择[放っておく]	他出现在シャングリラ附近，我方需Lv30以上
147	リン	和他对话时尽量拍他马屁吧	以[かっこよくて]→[頼りになる]→[リン队长]的顺序，才3回忽忽就过了
148	ブリ	ブライ成为同伴，井且队伍中有两名魔法师的情况下和他对话	在ドーセ地区，靠近ディチョット地区附近
149	ゴン	对话后加入	他在ドーセ地区往アディン地区的Y字形路口上
150	ゴリ	对话后加入	在ドンキ-加入的情况下
151	ムック	13:00左右在ドヴァ地区中央的T形路口和他对话	将附近的ツインホーン清光后再对话
152	ブン	连续对话3次后加入	——
153	イソップ	击败他后选择[放っておく]	他出现在シャングリラ附近，我方需Lv30以上
154	モンキ	击败他后选择[放っておく]	他出现在シャングリラ附近，我方需Lv30以上

No	人物名	加入方法	要点
155	ガブ	给他50个パニックパウダ	在シャングリラ
156	ミソ	连续3次对话后加入	——
157	グウ	给他道具空き瓶	在シャングリラ
158	ドンキー	买齐他出售的全部种类的レコード	9:00-16:00在ドーセ地区
159	ブラッキー	收集齐全部的黑ゴブリン系同伴后和他对话	——
160	リッキー	晚上在セディチ地区找到他对话后，在セディチ地区到ノウェム地区间找到狼之药草给他后加入	——
161	ドロー	在ゴブランヘブン地区和他对话时选择[好き]，发生战斗胜利后加入	——
162	ドビオ	在ゴブランヘブン地区和他对话时选择[好き]，发生战斗胜利后加入	——
163	ピエトロ	踢后战胜他3次	妖精篇
164	ジャン	踢他战胜后加入	妖精篇
165	マルコ	学会他卖的全部命令书后，晚上将近闭店时来与他对话，依[无视する→助ける→イカれてる]的顺序选择对话分歧	——
166	ニコ	深夜后在ゴブランヘブン乘他睡觉时踢他再对话	妖精篇
167	ダニー	每天12:00左右挑战他并胜利	连续3天
168	ドミニク	リッキー在队的情况下，在セディチ地区以前收到リッキー的地方找到他，对话后加入	妖精篇
169	ボッソ	6:00左右在セディチ地区找到他，对话战斗两次后加入	——
170	ジョルジュ	装备两手剑后和他对话，战斗胜利后加入	妖精篇
171	ルカ	装备リクルートスーツ的状态下和他对话	妖精篇
172	ソニー	装备リクルートスーツ的状态下和他对话	妖精篇
173	ジョヴァンニ	装备リクルートスーツ的状态下和他对话	妖精篇
174	ボルボ	给他3个デスクローバーの幼虫后加入	——
175	ジェイジェイ	救了グリーンオーク后和他对话加入	妖精篇
176	ガルヴァドス	ジェイジェイ的委托结束后，在ボルゴンディアーソ最深处和他对话，战胜后加入	妖精篇终盘后
177	ヴァルキリー	隐藏迷宫中击败其后加入,超强力。HP近主角的3倍	——

★ヘンツ加入的详细方法：

以下3个条件只要满足“一天一个”这个要点，其顺序并不重要。

1、アリシア加入后，以他在队中的情况下于21：00后去居酒屋[カンちゃん]和变装为アリシア的ヘルツ对话，并且取得战斗胜利。

2、コンラッド在队中的情况下于16:00后去药局[ドラッグストア・ブレー]和变装为コンラッド的ヘルツ对话，并且取得战斗胜利。

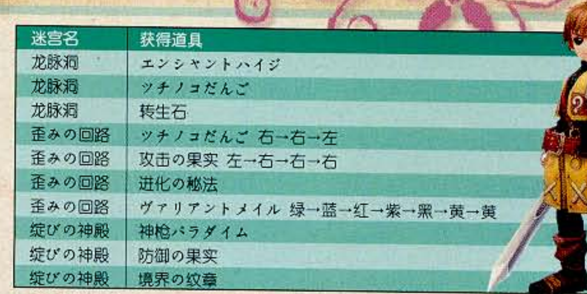
3、シーザー在队中的情况下于18：30后去武器屋[ヴェロンティエ]和变装为シーザー的ヘルツ对话，并且取得战斗胜利。满足以上条件后ヘルツ就会加入。

★游戏穿关后的继承要素：游戏时间、同伴书、金钱、主角Skill、使用道具、フェザーピアス（特殊首饰）、剑士养成ギプス（特殊首饰）、习得技、ボルティ技、リンク，以及CD（放置到CD机里的）。

★不会被继承要素：同伴、命令、武器、防具，和大部分首饰（除特殊首饰）

★隐藏迷宫进入方法：读取通关存档，在飞猪像处传送到龙脉洞。

隐藏迷宫名	Boss名	能力	属性	特殊能力
龙脉洞	火龙バーセク	Lv81 HP 8121	火	炎上
龙脉洞	水龙ケルビン	Lv68 HP 28000	水	冻结
龙脉洞	风龙セファイド第1形态	Lv75 HP 8461	风	金缚り
龙脉洞	风龙セファイド第2形态	Lv75 HP 8461	风	无
龙脉洞	地龙ボイド	Lv58 HP 10000	地	石化、金缚り
龙脉洞	珍龙ラジアン	Lv75 HP 46000	无	混乱、炎上、金缚り
歪みの回廊	ケアン・ラッセル	Lv71 HP 17000	无	无
歪みの回廊	ヴァルキリー	Lv77 HP 9004	无	マヒ、石化、呪い、HP吸收
歪みの回廊	クェーサー	Lv69 HP 20000	无	石化、金缚り
绽びの神殿	レザードヴァレス	Lv74 HP 16000	无	全部
威光の暗威迫の回廊	ガブリエセレスタ	Lv96 HP 33333	无	无
狂宴の暗狂想の回廊	イセリアクイーン	Lv99 HP 44444	无	炎上、石化、金缚り



迷宫名	获得道具
龙脉洞	エンシャントハイジ
龙脉洞	ツチノコだんご
龙脉洞	转生石
歪みの回路	ツチノコだんご 右→右→左
歪みの回路	攻击の果实 左→右→右→右
歪みの回路	进化の秘法
歪みの回路	ヴァリアントメイル 绿→蓝→红→紫→黑→黄→黄
绽びの神殿	神枪パラダイム
绽びの神殿	防御の果实
绽びの神殿	境界の纹章

★隐藏迷宫路线：

在龙脉洞击破4条龙后出现新的道路，进入后挑战珍龙ラジアン，击破其后在入口进入第二层。

依左→右→右→左→右的顺序进入，就会挑战主角的父亲ケアン，胜利后进入下一层。依绿→蓝→红→紫→黑→黄→红（就是前面几条龙的次序）的顺序进入，挑战ヴァルキリー；胜利后其会加入，然后进入下一层。



先踢墙上有空间歪曲的地方，可以进入房间拿[境界の纹章]；有太阳印的房间要白天进，月亮印的则需要晚上的时候进入，可以挑战レザード。

这之后还有最后的两个隐藏Boss：威光の暗威迫の回廊：ガブリエセレスタ；狂宴の暗狂想の回廊：イセリアクイーン。

★问答选择：



リカルド的全音乐问题及解答	
1オクターブは……	15度
ギターの弦は……	6本
全音符の半分の……	二分音符
バイオリンの弓は……	马のしっぽ
＃の记号の意味は?	半音高く
♪の记号の意味は?	八分音符
アレグロの意味は?	速く
圆舞曲はワルツ……	ノクターン
音乐好きのライトエルフ……	ピット
ダークエルフの有名な……	マルチネス
グリーンゴブリンの有名な……	ドンキー

サイネリア的全部问题及其解答	
テアトル・バンクールは何阶……	4阶
ヴォイドのリンカさん……	コテツ
ヴォイドのピーキィさん……	アフロ
紫色山猫剑士团……	ナツメ
ヴァレス魔法学院の……	フクロウ
神圣オラシオン教团……	カイン
テアトルのダニエルさんが……	ワニ
テアトルのブルースさんの息子……	ニット
「エーテル传导率……	カーティス
动物好きのナクスさん……	杂货屋
トリア村のサロンさん……	スープ
ラジアータの国王……	ジオラス
ラジアータは4つの地方……	トリア地方



一款原创的作品初登场就可以引起如此大的关注，让人不得不佩服SE会社的实力和影响力，这个势头甚至令人都觉得有一些“恐怖”——这样下去其他人谁还敢去做RPG呢。当然了，实际上这款游戏SE主要只是负责发行而已，其背后的制作者是负责星海系列的TRI-ACE。不过游戏的品质也不辱史艾公司的招牌，TRI-ACE在恶搞精神和细腻风格的背后，仍然在整部作品中坚持贯穿了他们的庞杂众多到令人发指的收集要素。

□文/CHENPING/刑天工作室　责编/北斗



比起IF之前的两部作品来说，这部作品显得诚意十足。所有的人物形象都进行了重新绘制，而且战斗人物只要是有头有脸的，几乎没有相同的造型。游戏制作的诚意更体现在了经过大幅调整的系统平衡性上，很多地方的改进都是非常明显的，玩过前作的玩家肯定能够体会到。作为系列作品，情节将NEVER LAND的历史延续了下去；而于游玩方面则集成了经典S・RPG中众多的流行要素和系统，比如合成、熟练度、转职、道具收集和随即迷宫等，另外参战人物也是空前的多，如果你是IF fan的话不应错过本作。

PS2	本刊译名：新纪幻想2			
	IDEA FACTORY	2005.1.27	7140日元	50KB
战棋角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

POINT 1 名词解释

GOLD	金钱。本作的金钱不光可以用来合成，很多地方都需要消耗金钱，而且消耗量很大；自由战斗的时候是不加金钱的，所以请各位还是合理地统筹好自己手上的军资。
EP	武器经验值。用于消费来开发和升级锻造武器。只要击倒敌人就可以获得一定数目的EP，最低为2。同时EP也是衡量怪物级别高低的一个标准，对于高级的怪物，例如普通的龙，打倒就有20EP 而高级士兵也才只有7点；有头有脸的BOSS基本上都是20EP以上。
PARTY POINT	组织公有的奖励点数。每场战斗结束后评价时获得，获得量依照战斗的回合数来决定。

POINT 2 武器锻造及商店

本作的商店终于实体化了，摆脱了前作中看不中用的尴尬境地，并且此次也导入了武器升级的概念以及装备开发，再加上前作的合成，这些都将大大丰富玩家手中的武器。我们先来看看到底有哪些地方值得我们去投资。

普通商店



这里只要你有钱就可以买进任何种类任意数量的商品，价格绝对包你满意，不过质量么……都是初期装备，所以也不要抱太大希望。除了可以购买到基本的武器和防具（在这里我们把手镯称为防具，下同，项链属于装饰品）之外，还可以买到所有类别的基本初始技能以及基本的恢复道具。

从初期到游戏结束，这里的道具都会一成不变，而且所有城市出售的道具都是一样的。道具类别的增加需要我们通过开发所中的“登录”来添加，但要注意的是，不同势力所登录的道具是不通用的，也就是说，势力1开发出武器A并且登录到了商店里，但势力切替以后，势力2的商店里面不会出现武器A，这一点请大家务必注意。

开发所



这是游戏中去的最多的地方，其重要性绝对远高于商店：珍贵的装备和技能都是在这里诞生的。

□**合成**：把2-4样物品进行合成。合成是有一定规律的，玩过前作的玩家肯定熟悉该系统。很多特殊道具装备都是有一定公式来进行合成的，非公式化合成则无特定规律，并且合成范围扩大。你也可以把无用的技能进行合成，合成的价格按照物品的珍稀程度来定，一般都是每次千元以上。

□**强化**：消耗一定的EP值来进行武器加强改造。本作放弃了以前用合成来强化武器的系统，而是用特殊的EP来进行武器强化。所有的武器和装备以及装饰品最高可以进行4次强化，也就是说同样物品中最高不会超过LV 5。可以强化的种类有：武器、防具、装饰品，和被动技能。

强化的时候会看见有各种各样的颜色表示，特定的颜色代表不同的含义。



绿色：表示装备中的物品。

白色：表示该物品未被装备。

红色：表示该物品已经强化完成，无法再进行强化了。

武器强化的时候可以通过消耗EP的多少来判断该武器的等级，一般消耗EP越多表示武器越高级，目前所知道的LV 1消耗最多的是120EP，珍稀程度可想而知。

□**装备开发**：武器和防具达到LV5以后就可以选择此选项把手中的低级武器进行升级了，但是要注意，并不是所有武器都可以进行升级。虽然开发框里面会列出可以开发的武器，但是不表示所有的武器都会升级，升级之前可以先进行一下查看。

CHECK POINT

一般装备只有单项开发，但是也有一些套装系列则可以进行互相之间的转换开发，也就是说同时会出现两个选项，开发的时候选哪个可要想清楚哦。

很多后期合成出来的装备武器都是无法进行二次开发的，特别是那些在门里面得到的装备。但是目前也有一些装备属于暂时无法得知量产化的具体方法，例如7支剑，目前所知的入手方法只有通过门LV 20层后面的怪物来获得。

□スキル**开发(技能开发)**：这里比较简单，一般来说只要符合条件的，“???”就会以亮白形式出现，之后按下O键系统就会询问是否要开发，选择是就可以直接开发出技能了。如果想知道需要何种物品来进行开发的话，可以按□键进行查看，要细看物品的形象则可以按O键进行进一步的比较核对，以此来确认条件。

□**登录**：将装备量产化的重要步骤，类似SD系列的ACE系统（机体达到ACE级别就可以进行登录以量产化）。装备只要达到LV 5就可以在这里登录到商店里去，但要注意，不是所有的装备都可以进行量产的，有一小部分装备是无法进行量产化的。可以登录的装备都会出现在游戏中的对话框里，玩家可以进行自由的查看。无法登录的装备一般为强力装备的关键材料，或者是只能通过合成或者开发来取得的装备。

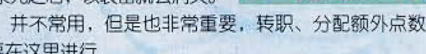
颜色识别

灰色：无法进行登录。

黄色：表示可以登录，但是条件未满足（也就是没有强化到最高级别）。

白色：表示可以进行登录了。

这里还要提醒下大家：登录完之后，该装备就会消失。



职业介绍所



并不常用，但是也非常重要，转职、分配额外点数都要在这里进行。

□**探索**：花费一定金钱，在大陆上进行探索。探索的具体地点可以由玩家自行控制，探索队伍也需要玩家自行安排和组织，需要花费的金钱依照队伍中人物的实力（注意是实力，非等级）来决定。探索关系到隐藏人物的加入，以及自由战斗等，不过如果在金钱不充裕的情况下，尽量不要进行过多的探索。

□**转职**：花费一定的金钱进行转换。转职可以提升人物的基本素质数值，以及增加人物的必杀和技能栏数。一般来说，转职进行得越早对后面的战斗越有利，但转职并不是你交了钱就可以立刻给你转的，还要进行“考试”，如果考试失败，没得转但钱照收……

	1转	2转
1人物必要等级	LV 25	LV 40
价格	3000	10000
战斗	实力LV 25~30左右的怪物，战斗难度依照不同怪物的种类来决定，一般来说此怪物已经是1转的实力了。	和1转比起来难度大了很多，对战的角色就是自己本身。虽然说基本素质并不是很高，但是HP为自身的150%，AP值也是2转之后的AP。其武器为当前人物装备中的武器，攻击力为武器LV 5的攻击力，所幸没有防具，但被动技能则已经全部学会……所以相当恐怖，要顺利2转还需要多动下脑筋，合理利用每个人的特性。

□**点数分配**：消耗PARTY POINT，对一名角色进行额外的素质加点提升。即

使没有上场的LV 1角色也可能成为 STR 100 AGI 100的恐怖角色，当然这个实际实行起来很艰难，因为PARTY POINT的获得量还是很少的，要造就LV 1的恐怖魔人正常情况下是非常困难的。

POINT 3 关于人物



□**HP**：不用多说了，到了0之后变成魂体状态，依此存在3回合，如果3回合内还没有被复活的话，直接变成棺材板沉下去。

□**AP**：关键中的关键，所有的一切取决于这个值：人物的行动也好，攻击也好，都是取决于AP的多寡。可以这么说，AP高的角色必定是非常厉害的角色，如果用过帝国AP 37的女杀手，大家就一定会知道这个是什么概念了。AP的提高只能依靠装备附带的AP以及转职，所以附带增加AP量的装备应该是我们的首选装备。

□**SP槽**：这次取消了SP值的设定，改成类似于鬼魂力量中的可见槽，所有技能释放只消耗一定的AP，不消耗任何SP，只有必杀技消耗SP槽。SP槽中的数字代表了SP的“次数”——比如是4的话，其意思就是可以释放一级必杀4次或四级必杀1次，依次类推。

□**STR**：决定ATK大小，也就是攻击力，对于战士型角色这个是必须着重提升的地方。

□**VIT**：决定了防御力的大小，还有HP的多寡，防御型角色必须注意的素质。但是实际上游戏中的防御型角色很少见，其对HP的增加量也不是很明显，而且牺牲攻击力和行动速度来防御也不是什么非常明智的选择，所以这一项其实是鸡肋了。

□**AGI**：决定回避率以及RST恢复速度，AGI高的角色RST恢复比一般的人快很多。速度型角色通常AGI在80的时候就已经基本成型了，之后除非突破100，数值在80~95之间的时候提升效果不是非常明显。

□**INT**：决定魔法威力大小（前作还决定SP的多寡，但本作中这一功能被SPECIAL槽代替了），魔法型角色必须注意再注意的地方，这里提示一下：个人认为魔法型角色在本作中的地位已经远远超过了战士的地位，由于“技能开发”这一系统导致魔法师大批量泛滥，甚至危及到一些知名战士的地位了。魔法攻击比起近身肉搏来好处多多，所以条件允许的情况下，还是请各位玩家在每个势力下面培养1-2名魔法师角色。如同速度型角色一样，魔法角色约在INT85的时候基本成型。

□**LUK**：幸运，它左右回避，以及道具获得等多种因素，捕获的成功率也和LUK有关。

□**MOV**：移动力。

□**JUMP**：玩过皇家骑士团和FFT的玩家应该不会陌生，它决定了对高低地形的适应度，JUMP越高在陡峭的地形上活动也就越广泛。JUMP为1的话代表了你只能在地形相差1的地方进行上下移动，2的话则代表可以在地形相差在2个单位以上的区域进行上下跳跃……事实上这个也是很重要的数据，有的时候奇袭任务通常需要依靠高MOV高JUMP的人来完成，因为只有他们才可以越过常人无法穿越的地形去开宝箱或去杀人等任务。



□**ATK**：攻击力，取决于STR和装备提供的总和。

□**DEF**：防御力，由于VIT的关系，所以人物本身的DEF相对来说比较低，主要依靠装备上提供的DEF来防御。

□**HIT**：命中率，关系到攻击成功于否。本作进一步平衡了系统，我方的MISS率大大降低了，很少有武器是75%以下的命中率了。再加上人物本身的素质和其他因素，基本上可以达到100%的命中效果，虽然还是偶有MISS，但是出现次数至少比起前作来可以让人接受。

□**AVD**：回避率，这个没什么好说的。

□**MAG**：魔法攻击力，并决定某些技能攻击力。INT里面就说过了，MAG超过1000之后对于LV 40的龙来说都有十分恐怖的杀伤力，当然它也要依照技能来看效果的。

□**RST**：恢复力，决定单位时间里AP的恢复值。RST越高恢复速度也就越快，要提高RST除了提升AGI之外还可以靠装备。



什么是“单位时间里的AP恢复”？

所谓的“单位时间里的AP恢复”就是指同等时间里AP恢复量的大小。例如人物A的RST是45，人物B的RST是30的话，那么在经过同样的单位时间后（行动AP满100可以行动，注意这里并不是指人物的AP，而是指行动槽“ACTION POWER”）：

●A：要AP满100的话，需要45+45+10(10/45)也就是2+2/9个单位时间。

●B：要AP满100的话，需要30+30+30+10(10/30)也就是3+1/3个单位时间。也就是说，当A可以行动的时候，B还需要等将近一个单位时间才可以行动，如何有效地利用RST差也是左右战局的关键。

物理攻击时我方与敌方所面对的方向是对攻击力和命中率都有影响的：

正面攻击	攻击力100%	命中修正-5%~15%(修正范围依照基本武器修正来补正)
侧面攻击	攻击力140-160%	命中修正+5%~15%
背面攻击	攻击力190%左右	命中修正几乎达到100%（当然普通情况下会根据LUK来折算，如果角色习得百发百中技能则命中不会失误）

对于魔法而言，除了魔法吸收以及魔法绝对防御还有绝对壁障之外，魔法是必中的，不存在方向修正以及高低差修正的问题。

人物技能



技能主要分为两种：主动技能和被动技能。

□**主动技能**：顾名思义，需要人物主动去释放的技能，包括普通技能和必杀技能。

前者只消耗AP，而后者不但消耗AP，并且按照技能LV的不同还需要消耗不同的SP槽。二者的学习途径方面也有比较大的差异：一般普通技能可以自由更换，而且可以自己开发高级的技能，或者也可以从商店中买到不错的技能；而后者只能通过转职来学习到，这样也就固定了一些主力队员的培养。

普通技能基本分为：炎系、水系、雷系、风系、土系、暗系、圣系和无系，以上主要为直接攻击型技能，此外还有恢复系、支援系、特殊系和凡用系。

炎
水　　土
雷　风

前五种元素系魔法相克关系如左图所示，而暗与圣则是互相对立，而无是独立在元素系之外的，不受属性相克的影响，因此无系魔法是所有魔法中最稳定的。

恢复系：主要涉及到回复HP和状态回复，是必不可少的魔法，你可以不让人物学习元素魔法但是回复魔法不可不装备。

支援系：使战斗向我方有利倾斜的魔法。

特殊系：附加状态攻击以及一些很变态的魔法。

凡用系：所有人物通用的技能。

另外每个人物由于特点不同，所能持有的武器也不同，可以使用的武器种类可以在技能栏中看见，分为：剑系、大剑系、短剑系、杖系、枪系、拳系、统系、回旋镖系和镰系。如果人物没有该种类的武器，技能栏则会表示无法装备该种类的武器和技能。

以上这些技能都有熟练度，通过不断的使用该技能就可以使技能进行升级，技能等级升高后可以提高技能的威力和对敌人技能攻击的抵抗性，虽然效果不是很明显……

4/2 技能名——可能你会开发出很强的高级技能，但是会存在无法装备的情况，到底这个是为什么呢？



普通技能也是有等级的，所谓“4/2”是一个比方，其中的2就代表现在技能的等级，而4代表着人物可以装备技能的最大等级数，如果前者是1的话就表示无法装备2的技能了，所以前者的数字一定要大于或等于后者的数字才可以。

□**被动技能**：又分为普通被动以及潜在能力。

普通被动一般只能存在于防具和装饰品中，例如MOV+3等这些对战斗相当有帮助的被动技能。很体贴的是一旦只要取得该防具，就可以拿下对应的被动技能，此后就算防具消失，被动技能也会保留下来，所以它们的取得途径还是相当简单的。普通被动技能也有等级，也可以通过强化来提高技能的效果。

潜在能力是人物自身所具有的被动技能，一般比普通被动效果还要显著，但是发动的条件也相对比较苛刻：例如“危机状态下”，“SP3以上”等等这些条件。

目前已知的潜在能力：

名称	发动条件	效果
集中力	「危险状态」	命中、回避提升
必杀	「SP3」	命中、クリティカル率（会心一击）提升
怒り	「SP3」	攻击力提升
防御	「SP3」	防御力提升
临界突破	「SP3」	魔法攻击力提升
心眼		对所有种族的敌人的攻击力提升
绝对耐性		全状态异常耐性提升
受け流し	「濒死状态」	物理攻击回避
绝对障壁	「濒死状态」	魔法攻击回避
努力		获得经验值提升
幸运		获得EP增加
潜在能力		LV UP时有额外加成
体力增幅		LV UP时HP额外加成
硬气功	「SP3」	一定确率下当前人物等级10倍的伤害无效化
加速	「危险状态」	ATG回复速度提升
强气		行动前SP提升
见切り		不会受到Counter攻击
天才	「SP2」	移动以外的行动消费的AP值减少
盗贼		盗取成功率上升
发现		敌人掉落道具的确率上升
悟り	「危险状态」	命中、回避提升
ハイレイン	「SP3」	命中、クリティカル率提升
百发百中	「SP3」	攻击必定命中
底力	「濒死状态」	攻击力、防御力提升
浮游		高低差无视，浮游のみ进入可能场所移动可能

POINT 4 战斗系统

如同正统的S·RPG一样，每场战斗都有其胜利条件和失败条件，一般只要达到胜利条件就可以赢得战斗。



常见的胜利条件

1.敌全灭	2.坚持N回合
3.到达某地方	4.杀死特定敌人
5.破坏城门	

常见的失败条件

1.我方全灭	2.N回合经过
3.特定角色死亡	4.门被破坏

除了上述两点之外，历史分歧点的剧情战斗还有特殊胜利条件，其一般都是为坚持N回合，或者我方某角色死亡。

□回合数：在满程战斗中，回合数一般没有限制，其实最高为999，但应该没有人会无聊到打满999回合吧。

本作的回合计算如同前作一样，轮到一名角色开始行动就算一个回合开始，而该角色行动的结束就是一个回合的结束。由于本作地图很小，所以大家不用担心会发生回合数不够用的情况，正常情况下只需要条件中要求的1/4的回合数就可以达成任务了。

另外在异界之门的失败条件除了有我方全灭外，还有另外一个隐藏的失败条件，就是在一层里面战斗超过200回合，超过200回合以后会出现名叫"无"的谜样生物。其所有能力全满，AP 40，技能也是最强的无属性攻击，所以它一旦出现就代表了我方全灭（用金手指要取胜也是比较困难的）。

□战场移动：这个就不再罗嗦了，格子大家都会走，无法到达的区域一般是因为移动力或者跳跃力不符合要求。

□攻击/连续攻击系统：本作没有普通攻击这个概念，普通攻击包含在了技能里面，所以要攻击敌人请执行这个命令，选择合理有效的手段来消灭敌人。选择行动以后可以按R1，然后选择敌人，再选择复数敌人进行连续攻击，不同技能组合可以形成新的技能攻击哦。

□连携系统：本作的精华所在，类似"三国志战记"系列一样，同伴的攻击技能可以锁定敌人，虽然在敌人再次行动以前自身都无法行动，但可以等待由另外角色发动攻击带动锁定技能一起进行华丽的连锁攻击，从而达到更大的伤害。另外合体技的发动需要用到连携系统，其连携步骤为：

1.角色A选择合适的技能锁定敌人，这里也同样可以按R1选择复数技能锁定敌人。

2.角色B选择攻击敌人。

3.角色B的攻击完毕以后，角色A攻击开始。

如果在角色B发动攻击之前敌人或者锁定者受到攻击则锁定将自动取消，如果锁定技其中包括必杀攻击则SP被消耗，也就是说被浪费了。

□道具：使用道具，本作道具的价值被充分利用，所有道具都可以用来进行合成，所以往往大家都不舍得用道具，而把道具留作合成用，其实那些该用的还是要用。很多道具也具有一定的攻击力，而且攻击力不受角色自身能力的影响，有些道具可以在意想不到的时候发挥关键作用。例如对付"受流"（回避物理攻击）的敌人，作为战士是不是很头痛——所有的攻击都会MISS，这个时候可以使用毒针或者猛毒针轻松破掉受流，所以很多道具的效果还需要大家自己去挖掘。

□待机：结束该回合。

POINT 5 剧情流程

PROLOGUE

NEVERLAND是与地球存在于不同次元的世界，这个世界一直被神进行着绝对的管理，但星球应有的平衡却也因此受到了破坏。众神中的军神加尼斯为了用自己的力量维护NEVERLAND的平衡，与圣神科利亚闹翻，下凡到了地面，成为了统治世界的大魔王，由此开始了魔族的统治。不满于被异族统治的人类多次向他反抗，最终一名名为希风的勇者在最强之剑——"天魔剑 流星"的帮助下击杀了加尼斯，而战乱也自此开始，史称"第一次NEVERLAND大战"。最终，在拥有牙兽之力的青年辛巴、魔王之女西罗等各位英雄的努力下，战乱结束，辛巴帝国成立。之后在与冥王姆根的战斗中，皇帝辛巴战死，帝位移到了他的好友索鲁迪身上。辛巴帝国的统治延续了多年，最终因内部的斗争而开始分裂，引发了第二次NEVERLAND大战。这次战局发展到最后，一名魔族少女——罗塞所率领的魔皇军平定了战乱，而后魔皇军改名为NEVERLAND皇国军，魔族取回了对大陆的主导权，大陆又恢复了和平。而此时一些原辛巴帝国的将领组建了菲法提西亚解放军，继续为取回霸权而与皇国军战斗。就这样，在魔导世纪1053年，故事开始了新的篇章——



六道明是被召唤到NEVER LAND的异界之魂，也是上一代的主角。经历完上代的冒险后，他化名为奈茨，一直在NEVER LAND旅行。这一天，与往常一样路过村庄的他却遇到了不寻常的事：烧毁的房屋、遍地的尸体，眼前呈现的是一片虐杀后的景象。一个奄奄一息的村民说出了凶手——大陆的支配者，NEVER LAND皇国军。正当奈茨为此感到困惑时，几个青年走了过来，看到这种景象，他们误以为奈茨就是屠杀的凶手，二话不说便攻了过来。不得已的奈茨只能将他们击倒……

战斗过后，众人解开了误会。名叫玛克斯的青年为刚才的莽撞道歉，并把自己的朋友科鲁温介绍给了奈茨。这二人是与皇国军对立的反乱组织——菲法提西亚解放军的成员。众人还没有聊几句，皇国军的调查部队来访，自然免不了一场战斗。战斗过后，玛克斯对奈茨的实力很钦佩，邀请他加入了解放军。另一边，对村庄被袭的事件并不知情的NEVERLAND皇国军也对此事展开了调查，但调查部队却无一归还。虽不知幕后黑手是谁，但可以确定的是有人想要把此事嫁祸给皇国军。

奈茨三人来到了哥鲁丁的解放军的要塞，与那里的守将迪尤拉相遇。四人还没聊几句，便遭到了阿乌德莱德所率领的皇国军的攻击。兵力相差悬殊，众人也只好放弃城塞。在奈茨等人的帮助下，大部分人平安撤离，解放军也开始了新的行动。



历史事件



虐杀事件过了一段日子，这段时间内虽没有什么大的动乱发生，可人类对魔族的怨恨却因这一事件而开始高涨，暴风雨前的宁静即将过去。不久，在解放军的领袖——阿乌鲁?法鲁昂的率领下，解放军在各地开始了反乱活动。很快这个消息便传到了皇帝罗塞的耳边，并对此展开了对策——以当时这种在各地突然出现的反乱活动来看，很有可能是解放军为分散皇国军注意的佯动，真正的目的是制压中央的两大领地——哥鲁丁与贝克多利亚。于是皇国军在镇压反乱的同时，派遣了两大主力军驻守在了哥鲁丁与贝









克多利亚，为即将到来的战斗做准备。但出乎意料的是，解放军并没有向两大领地而是向着更偏北的卡雷娜区域进军。来不及调兵的皇国军无法阻挡解放军的行进，最终，卡雷娜被攻下并成为了解放军的总据点。

以此为都城，辛巴帝国再次迎来复苏的新生。精明的阿鸟鲁请来了当年杀死大魔王加尼斯的勇者——希风，并把他作为帝国的傀儡皇帝，而阿鸟鲁则担任帝国军大元帅，在幕后操纵着帝国。在勇者强大的影响力以及虐杀事件所埋下的火种的作用下，帝国集合了大量对魔族统治不满的人，势力大增，在兵力上甚至超过了皇国军。



就在帝国为此感到欣喜时，没有人想到一名魔族的少女来到了战场上，"愚蠢的人类啊……果然绝对的力量是必须的吗……"少女内心做下了重大的决定，与聚于右手的愤怒的火炎一起，消失在了黑夜中。

魔导世纪1054年，历史又迎来了新的变革，一场延续了七年的大战拉开了序幕。

面对着势力大增的帝国，皇国军不得不认真地研究对策。但在军议中，过去统率魔族的领袖——魔王之女西罗来访。为了再次统一大陆，西罗想利用天魔剑令自己父亲大魔王加尼斯复活，为此前来请求协助。最终，罗塞同意协助搜索天魔剑，而作为条件西罗也成为了皇国军的将领为其出力。

另一边，加入了帝国军的奈茨成为了女将雷利亚的部下，并与同伴一起去确保补给路线。但当众人来到要塞时，却发现这里已被攻陷，领兵的正是加入皇国军的西罗……奈茨与西罗虽曾是共同作战过的同伴，但如今立场不同也只能一战。激战过后双方各有损失，都撤了回去。





不久，皇国三万大军与帝国五万大军在艾爱娜平原迎来了第一次会战。虽然帝国在人数上有很大的优势，可大部分都是缺乏训练的新兵，无法与皇国的精锐部队相抗衡，结果很快便败下阵来，丧失了将近八成的兵力。



大获全胜的皇国军势如破竹，一口气攻向了帝国首都卡鲁娜。但就在这时，突如其来的变故发生——帝国为求胜利使用了禁咒，从地球召唤了三名异界之魂。在这三名异界之魂的活跃下战况大转，本占尽上风的皇国军被击退。第一次会战告终，在这次战役中，双方都受了不小的创伤。



帝国皇帝西风得知了皇国军正在寻找天魔剑的消息，他在自己的师傅拉迪武的帮助下见到了天魔剑的持有者——缪乌。善良的缪乌不愿将这把足以破坏大陆平衡的强力武器交给引发战乱的人，即使是她爷爷拉迪武的拜托。看到了缪乌的觉悟，二人也没再说什么，一起回到了帝国。而缪乌也因此做下了决定——与她在学园都市巴拉诺瓦鲁的同伴一起踏上努力结束战乱的旅程，从此，由她们组成的新势力——罗塞斯解放军成立。

第一次会战过后，帝国又开始了新的进军。奈茨的部队受命去攻下敌人的据点——玛鲁塔要塞。在众人的突袭下，玛鲁塔要塞被攻陷。玛克斯砍倒了敌军的大将，得意忘形的他为自己的行动沾沾自喜，结果反被砍了一刀，丢掉了性命……看到了同伴的死，奈茨真正领略到了战争的残酷。为了什么而战？战斗又能带来什么？经过思索的奈茨决定不再只是陪着同伴而是去亲身体会战争的意义。

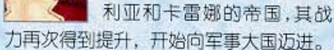
在帝国军进攻的同时，皇国的内部却出现了许多反乱的活动，西罗也收到了镇压反乱的指示，与同伴一起来到了反乱军据点。经过了几番战斗，反乱军全被镇压，但反乱成员在将要被抓时全部自尽，没有留下一个活口。而每个反乱成员的身上，都印着奇怪的纹章，似乎意味着什么……

刚刚成立的罗塞斯解放军虽无法参与到统一大陆的战争，但一直坚持在东南方活动，帮助有困难的人们。在退治完森林里暴乱的怪物后，一行人得知了在附近经常有袭击村民的盗贼出没，这自然不能置之不理，她们在前去查探时遇到了"盗贼团"，可奇怪的是对方的行动就像是经过训练的军队，并且同西罗那边遇到的状况一样，被抓后全部服毒自尽。





与此同时，由于占领了玛鲁塔要塞，帝国打开了通向卡姆利亚的道路，并展开了大规模的进军。面对此种情况，皇国军由于忙于镇压内部的反乱，没有派兵增援卡姆利亚的精力，只能以卡姆利亚少数的驻守兵去抵挡敌国的大军，于要塞扎鲁海姆展开战斗。在奈茨等人的活跃下，扎鲁海姆攻防战以帝国的胜利告终。获得了卡姆利亚和卡雷娜的帝国，其战力再次得到提升，开始向军事大国迈进。





并不满足于现在成果的帝国又开始了新的战略——向原辛巴帝国的重要领地哥鲁丁进军。哥鲁丁地域内的瓦鲁安斯城是一个以防御出名的铁壁城市，从正面硬拼的话必会损失大量的兵力。但守护瓦鲁安斯的皇国军大将阿玛流斯虽以武勇出名，却不善计谋，这一点被帝国的智将尼克莱迪斯抓住了。在他的计策下，阿玛流斯率领的主力被引出了城塞。趁着这个空当，奈茨等人杀进了瓦鲁安斯。一番激战后，瓦鲁安斯城被占领，急忙赶回的阿玛流斯也被击讨，帝国军再次大获全胜。在战斗前，三名异界之魂中的依斯特鲁察觉到了奈茨也是异界之魂，问他要不要和自己联手。奈茨对于他这种杀人如享乐般的行为无法赞同，这为二人日后的交战埋下了导火线。

另一方面，连续败阵的皇国军为了弥补兵力的不足解开了对各个附属国的武装解除令。为了对抗帝国强大的异界之魂的力量，西古拉德提议组建"守护者"。而守护者需要有魔剑，可魔剑大部分已被销毁，这时神秘人物阿布兰说在学园都市





巴拉诺瓦鲁还秘密地保管着一批魔剑，而西罗也提议由她来潜入取剑。一行人很快启程，击败了拦路的怪物后来到了巴拉诺瓦鲁，发现了魔剑。当阿布兰被问到为什么会知道这里有魔剑时，他只说以前与这里有点渊源……众人正要取剑之时，却惊醒了魔剑的守卫者——机械兵，一场恶斗之后，成功回收了魔剑的众人马不停蹄地赶回了王都。

同时，罗塞斯解放军收到了被帝国军袭击的尼伯斯村庄的请援后，立刻赶了回来，与正屠杀村民的敌军展开了战斗。几经辛苦，众人总算击退了帝国军，大部分村民也安然无恙。正当众人松了一口气时，却收到了不得了的消息——保管于巴拉诺瓦鲁的魔剑落到了皇国军的手里。缪乌一行连忙去追回魔剑，但没有走多远，就再次与帝国军相遇。在敌军中，一名白发男子的杀气令众人不寒而栗。知道对手不是泛泛之辈的流氓艾鲁哈并没有恋战，而是带着众人突破了重围。而名为李飞昂的白发男子也没有去追，对于他来说，这也许只是个热身吧。终于，众人追上了西罗等人。但由于阿布兰和阿乌德莱德的阻挡，最终魔剑还是被带回了皇国。

历史事件

艾爱娜平原会战后过了九个月，皇国因为镇压反乱消耗了不少国力，虽派兵前往贝克多利亚，但被帝国捷足先登攻下了哥鲁丁。不仅如此，帝国还同时向罗基欧和巴拉乌斯.诺伊进军，封住了皇国军的动向，使皇国军完全孤立。就这样，双方的第二次会战在伊拉艾娜平原展开。在异界之魂们的活跃下，会战拖延了近一个月。而这段时间内，帝国攻下了罗基欧和巴拉乌斯.诺伊，掌握了大陆东南部的地区。而连连处于劣势的皇国军也缓和了武装解除令，并以获得魔剑的守护者们为中心组建部队，调整国内状况准备反击。支配了东南部区域成为了仅次皇国军的新生辛巴帝国，虽失去了不少领地但仍持有较强国力的NEVERLAND皇国，大陆霸权的争夺完全交在这两大势力上。魔导世纪1056年——沉默的时节过去，战乱的季节来访了NEVERLAND。







双方各自对自己的国力进行一定整理后，又开始了新的交锋。帝国军的大部队向迪阿鲁哥展开进攻。奈茨与同伴一路杀到了艾爱娜平原，并击败了驻守在艾爱娜平原的敌军大将莱诺鲁兹，为之后的战斗作好了准备。

不仅是艾爱娜平原，北部的夏比特斯地区也被帝国大将罗兰斯占领。为了夺回夏比特斯，罗塞派遣了西罗所率领的第七师团。在西罗等人的活跃下，罗兰斯被击退，皇国军夺回了夏比特斯。

缪乌等人依旧为那些因战乱而受苦的人奔波，这次受到委托是去退治在艾雷吉塔特出现的魔物。为了彻底产除魔物，一行人来到了魔物被召唤的场所——冥界之门。经历一番战斗，冥界之门被封印。返回的众人再次与展开侵略行动的帝国军不期而遇，不用说什么了，去击败他们吧。

历史事件



为了抵抗向迪阿鲁格进攻的帝国军，罗塞派遣了由魔族大将西古拉德所率领的第三师团。第三师团由于配置着持有魔剑的4名守护者，有着不俗的实力。西古拉德与在艾爱娜平原被击退的莱诺鲁兹会合后，于威鲁格姆城塞布下阵势。魔导世纪1057年——在艾爱娜平原会战后的两年，两军争夺迪阿鲁格的战役开始。激战过后，帝国最终以重大的牺牲为代价获得胜利，继续南下便可攻向皇国军的皇都海鲁汉布尔。不过帝国虽占领了迪阿鲁格，但与皇都间的暗沼却像要阻挡帝国军前进一样开始扩张，无法顺利行军。一个看似暂时和缓的时期到来，可这其实只是新一轮战事的开始。魔导世纪1058年，两军命运的转折期到来。



虽然无法从迪阿鲁格进军，但阿乌鲁并没有死心，他考虑占领皇国军南方的港口卡乌卡布鲁，这之后再北上进攻海鲁汉布尔。这个作战计划中，领导先遣部队是旧帝国时代的名将——“黑狮子”安克罗维亚，奈茨的部队也会与他同行。一行人由艾雷吉塔特的帝国海军基地出发，渡过谢拉客海洋，攻占了卡乌卡布鲁。安克罗维亚留下了迪尤拉守城之后大军一路北上，占领了位于海鲁汉布尔前方的城塞迪格阿尼斯，打开了攻向海鲁汉布尔的道路。



另一边，皇国军也储备了足够的兵力，开始了夺回迪阿鲁格的作战计划。同时，已查到天魔剑所在的罗塞派西古拉德前去夺剑，而西罗也带着自己的人马去夺回威鲁格姆城塞。击败了位于暗沼的敌军后，众人攻进了威鲁格姆。守城的将领苍燕虽也是一流的战士，始终敌不过“暴炎之子”西罗。随着苍燕的败阵，其他士兵也纷纷逃离，迪阿鲁格区域再次回到了皇国军的掌握。

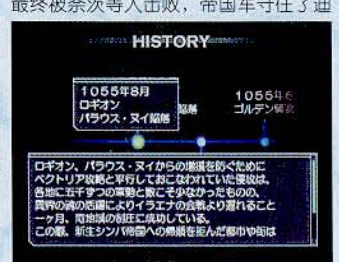
另一边，森林里的怪物再次发生了暴乱，缪乌等人前去调查，他们击退怪物后发现了树精——正是由于人们的战火殃及到了这片森林，令守护这片森林的树精十分愤怒，决定要消灭破坏森林的人。缪乌的劝说对方已听不进，看来也只能与其一战了。

击败树精后，森林里的怪物们也总算恢复了平静，可众人刚要离开时，却遇到了前来夺剑的西古拉德。面对敌人的强硬要求，缪乌当然不会交出天魔剑，但皇国军人数众多，战力十分悬殊。为了让其他人能安全逃离，缪乌和几个同伴留下来阻挡敌军。最终，众人还是成功地逃出了森林，但克流尼特为保护缪乌挨了守护者一剑，生死未卜……

历史事件

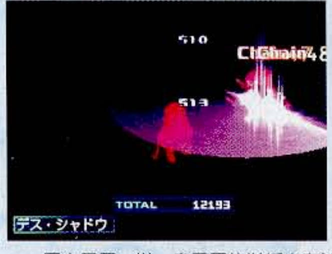


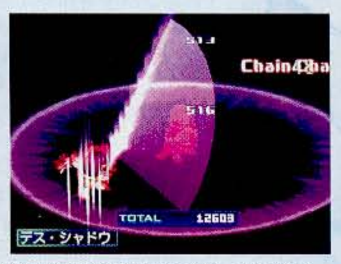
在安克罗维亚的攻势下，短时间内迪格阿尼斯便陷落了。收到这个情报的罗塞派遣吸血鬼族之长拜叶特带领三万大军进行夺回战，赌上大陆南西部主导权的战斗在吸血鬼的圣域迪格阿尼斯展开。拜叶特虽然强悍，但在得知了自己的女儿在迪格阿尼斯被攻陷时死于敌国军之手后，失去了以往的冷静，最终被奈茨等人击败，帝国军守住了迪格阿尼斯。此战后双方的兵力都所剩无几，不得不面临等待本国援军的艰苦局面。战争的胜利由此赌在了哪方的援军最先到达。但是，魔导世纪1058年——就在双方在大陆的激战进入高潮时，潜伏于幕后的新势力登上了历史舞台，战争又迎来了新的局面。



驻守在迪格阿尼斯的安克罗维亚收到了令人震惊的消息——援军被正体不明的军队袭击，全军覆没。失去了援军，以现在的兵力无法再进行作战，但就这么放弃了好不容易打下来的据点又实在可惜，于是由凯鲁将军带一部分兵力留下守城，等安克罗维亚与留在卡乌卡布鲁的士兵会合后再赶来援救。安克罗维亚与奈茨等人带兵赶回卡乌卡布鲁，但途中遇到了谜之军队的袭击。

击败敌人后，发现他们身上都印着纹章，和被镇压的反乱军一样。明眼的安克罗维亚认出了这是科利亚教的纹章，原来他们是本应毁灭了的势力——神圣皇国军。众人好不容易回到了卡乌卡布鲁，却发现这里已被神圣皇国军占领，并且敌军的大将正是留在这里驻守的迪尤拉。原来他是被派来的卧底。击退了迪尤拉，众人开始为以后的战斗作准备。





同帝国军一样，皇国军的增援也在神圣皇国军的突袭下近乎瘫痪。不仅如此，连赶来援助的西罗也被敌军围住。突围后的西罗推测到皇都可能会被神圣皇国军攻击，于是与拜叶特会合后连忙赶回皇都。但在回去的途中，再次遭到了神圣皇国军的埋伏，看来皇国军中也有内奸……

罗塞斯解放军并不是什么大的势力，但正因为这一点，反而没有引起神圣皇国军的注意，这使得她们可以在暗中进行游击战。受伤的克流尼特仍处于昏迷中，但如今形势紧迫，众人也只好先将她安顿在大本营，开始与神圣皇国军的战斗。在解放军的游击战术下，南部的四座由神圣皇国军占领城市获得解放，对其造成了不小的打击。

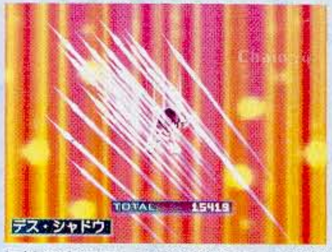


历史事件

在大陆西南部的激战中，皇国军与帝国军突然被谜之部队袭击。在这次袭击下，双方的援军都遭到了毁灭性打击，失去了大部分的兵力。击破了两军的部队自称为神圣皇国军，神圣皇国军的领袖琳德斯托姆自封为神圣皇国皇帝，并向两大国家宣战。由于琳德斯托姆事先在两国安排了耳目，所以挑在这个绝好的时机发动反乱，轻易就占领了大陆南部的多个主要地区，成为了足以与帝国和皇国互角的一大势力。与卡乌卡布鲁的驻守军合流的安克罗维亚立刻杀回了迪格阿尼斯。在他的掩护下，凯鲁的部队成功地逃离了被神圣皇国军围困的迪格阿尼斯，同安克罗维亚一起回到了卡乌卡布鲁。另一边，西罗也及时地赶回了皇都，与罗塞一起击退了率领着神圣皇国军的内奸——阿乌德莱德，神圣皇国军妄图一举击溃两军的计划被阻止。而在三大势力交战时，罗塞斯解放军开始独自行动，利用游击战解放了不少被神圣皇国制压的都市。



之后又过了一年，这段时间内神圣皇国并没有找到能对两大国家进行有效打击的时机，而解放军的活动却着实有了成效。在大陆的西南部，NEVERLAND皇国军与神圣皇国军一直成胶着状态，而阿乌鲁看准了皇国军的海军在几次大战的打击下开始弱化的状况，将大部队集结到了贝克多利亚，企图由此登陆，直接攻打皇都海鲁汉布尔。而罗塞斯解放军也趁着这一行动，攻入了神圣皇国军的本处地——古拉娜斯教会。魔导世纪1059年，神圣皇国军给大陆带来的混乱反而促使了解放军的崛起，令战乱开始走向终焉。





收到了阿乌鲁的登陆作战指示后，奈茨等人的任务便是在大军登陆时吸引敌人的注意力。为此，一行人再次北上。虽然神圣皇国军投入了不少经过强化改造的士兵，但在奈茨等人的活跃下也被逐个击破，大军再次占领了迪格阿尼斯。在进军途中，安克罗维亚得知了奈茨也是异界之魂，因此对他产生了兴趣。在某个空闲的时候，二人聊了起来。

"为什么你愿意为这个世界战斗呢？那三名异界之魂都想回到自己的世界。"

"在我的周围有着支持我的同伴，如今的我是这个世界的人，所以我希望尽自己的力量去结束战争。两个世界是相连的，现在我仍能感觉到处在地球家人的气息，这就足够了。如果说被召唤到这里是我的命运的话，那么这个命运也还不赖。"

"你真是坚强啊。"安克罗维亚笑着说。

"只是个不成器的异界之魂罢了。"

而另一方面皇国军的处境却有些不妙，由于反乱势力接二连三地出现，西古拉德与伊布开始认为罗塞太心慈手软，而拜叶特也因失去了女儿而增加了对人类的憎恨，于是二人便拉他一起去令大魔王加尼斯复活，并希望在他绝对的力量下统一世界——只要到达冥界之门，阿布兰便能利用秘术复活加尼斯。决定后的四人悄悄地带着少数人离开了皇国，但此事还是被罗塞得知，他立刻与西罗一起前去追赶。突破了西古拉德的私兵后，罗塞总算追上了他们，但在守护者们的阻碍下，最终还是让四人跑掉了。虽然对他们的事情放心不下，但与帝国的大战即将来临，罗塞也只能先赶回皇都，准备战事。



就在两大势力的决战来临之前，缪乌一行人闯进了古拉娜斯教会，与神圣皇国军的决战开始。经过强化改造的阿乌德莱德与迪尤拉都有着不俗的实力，但舍弃了作为"人"的他们最终还是败在了众人强力的信念下。突破了守护教堂的卫兵，众人见到琳德斯托姆。琳德斯托姆利用了吸取别人灵魂的邪术——强制进化获得了很强的力量，他狂妄地认为自己就是神的代言人，但这种祸害他人的行为最终只会令自己毁灭。战败的琳德斯托姆在哀嚎中消失，神圣皇国军也就此灭亡。

历史事件



在安克罗维亚等人的活跃下，阿乌鲁率领的帝国军本队成功登陆。这时罗塞斯解放军与神圣皇国军也已分出了胜负，失去了头目的神圣皇国军灭亡。

而这件事很快传到了两军的耳中，令士气大振。魔导世纪1060年——两军的最后决战开始。

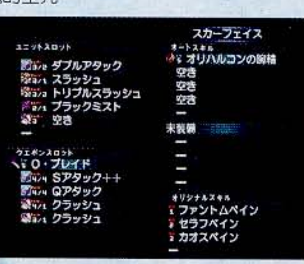


最终结局如何，由此开始产生了分歧，以下故事中讲述的是帝国路线。

虽然皇国军在数量上占有优势，但阿乌鲁看出了皇国军的阵型太过集中，于是令罗兰斯去挡住敌军，自己和皇家侍卫库洛兹分别从两翼进行包围。位于中央的罗兰斯成功地阻挡住了皇国军的猛攻，为包围赢得了时间。最终包围阵型成功，被围困住的皇国军败下阵来，新生辛巴帝国获得了最终的胜利。

虽然战乱结束，但覆盖于大陆的黑云还是没有消除。为了阻止加尼斯的复活，奈茨、罗塞、缪乌等人一起前往冥界之门。在那里，西古拉德忠实的四名守护者挡在了众人面前，战斗无可避免。击败了守护者之后，接下来就要面对西古拉德、伊布、拜叶特这三名魔族大将。如今的他们已经听不进罗塞的话，只是一心希望加尼斯的复活，第二战开始。看着曾与自己共同打下天下的同伴战死在眼前，罗塞心里十分难受，但现在也只能继续前进。来到了最深层，终于遇见了阿布兰、西罗以及复活的加尼斯。这时阿布兰摘下了面具，原来他是在前作中出现过的狂剑客——天星四将之首卡西亚斯。本已死去的他竟然再次重生，并为了给世界带来混沌而复活了加尼斯。与原来那个本着人魔共存理念的大魔王加尼斯不同，现在被复活的只是一个拥有力量但却没有灵魂的空壳……

"我要复活的并不是我的父亲……而是一个用力量和恐怖来统治大陆的道具——大魔王加尼斯。"西罗沉静地说。



如今的西罗已不再是奈茨和缪乌所认识的同伴，一场以大陆的未来为赌注的决战开始。经过一场惊心动魄的激战，加尼斯消失在了闪光之中，卡西亚斯也化成了灰烬……战败的西罗也决定接受自己的命运。

"我也想尝尝永久的安眠是什么感觉了……"

天国之门的利刃划过了西罗的喉咙，与自己命运战斗了多年的魔族少女的生命消失在了闪光中，也许对她来说，这也是种解脱吧……



大陆得到了统一，对于阿乌鲁来说，三名异界之魂已没有了利用价值，于是决定将他们铲除。看不惯这种做法的皇家侍卫杰克带着三人来到了灵之塔，也许在这里可以让他们返回地球。而奈茨等人受命去追捕他们，击倒了拦路的怪物后，最后赶上了了杰克和拉利欧。他们二人始终不敌，这对鸳鸯死在了一起……最后，终于遇到了伊斯特鲁与李飞昂，对于伊斯特鲁这种人，奈茨是决不会原谅的，异界之魂间的最终决战开始……

但最后一切都会结束：帝国统一了大陆，罗塞被软禁，魔族也都被赶到了一块很小的领地里，没有特别允许不得踏出境外……失去了利用价值的希风"病逝"，阿乌鲁明正言顺地成为了第二代皇帝，并为后世称赞为贤帝。安克罗维亚知道自己这样留在帝国也会被害，于是和凯鲁一起离开了帝国。不管怎样，战乱终于结束，这也算是件好事……告别了缪乌，奈茨又踏上了新的旅程。

□文/刑天工作室 责编/唯夜





这款以《铁拳》系列人气角色妮娜·威廉斯为主角的动作游戏从操作方法上让人想起去年的《荣誉之战》，不过比起后者来它含有更多的冒险解谜要素。尽管还存在一些缺陷，不过仍然是一款可以尝试的游戏。

PS2	本刊译名：铁拳妮娜 死亡淡入			
	NAMCO	2005.1.27	7140日元	318KB
动作冒险	DVD--ROM	日版	1人	15岁以上

TEKKEN : NINA WILLIAMS

DEATH BY DEGREES™

左摇杆	人物移动
十字键左/右	切换攻击方式
L1	特殊攻击
R1	擒拿
△	游戏菜单
○	各种行动、确定
SELECT	系统菜单

右摇杆	攻击
十字键上/下	切换武器
L2	"内部破坏"
R2	背后视角
□	各种行动
×	奔跑、取消
START	游戏菜单

“国际新闻，昨天下午，一艘客船在百慕大三角区失踪。北约负责人声称，预定今天在此区域举行的军事演习不会因此受到影响，仍将按照原计划进行……”

夜幕一片漆黑，海面上的豪华客轮却是灯火通明。与此同时，一段秘密的电波正在夜空中传播：“威廉斯，我是MI：6的亚兰，本次行动由MI：6和CIA共同执行，目标是潜入格兰斐公司名下的豪华客轮‘安菲特理蒂’号，并且拍摄某集团高层带干会议的照片。我和约翰将由左侧甲板秘密进入，而你以伪装身份参加船上的非法格斗大赛。如果出现危险情况就由你维护我们的安全。全靠你了，‘扫除者’！”



船舱内人声喧闹，场地中央是一个大铁笼，笼中几个彪悍的拳手正在围攻一个身形矫健的女郎。尽管以寡敌众，但是这个女郎毫不慌乱，反而施展招式将四周的拳手尽数击倒。很少有人能看出来，她使用的是直接破坏对手筋骨和内脏的暗杀拳法，被她打倒的对手一个个再也没法爬起来了。她就是妮娜·威廉斯，CIA的特工，本次任务的“扫除者”。这时大厅二层的房间内，一个穿着旗袍的白发女子正在冷冷地看着这一切。当她看到妮娜获胜时，嘴角露出一丝诡异的笑容。

第二天，妮娜正在豪华客轮的游泳池边享受阳光。几个侍者打扮的家伙忽然出现在妮娜身边，二话不说便发动了攻击。当然，这几个虾兵蟹将根本不是对手，没几下便全部趴下了。然而那个白发女子和另外两个男人带着更多的手下出现了。

“这就是昨天晚上的胜利者吧。”

“嗯……看起来野性难驯的样子。”

“不用担心，我会调教她的。”

“啊哈，连这样一个小甜心你也不放过吗？好吧好吧……”

妮娜被荷枪实弹的敌人包围，无奈只能就范，被关进了客房内。

我们先来熟悉一下基本操作。朝某个方向推动右摇杆，妮娜就会朝对应的方向攻击。如果在敌人攻击的瞬间向他的方向推动右摇杆，就可以做出格挡动作。左摇杆控制人物移动，向某个方向连续推动两次左摇杆，妮娜就会做出翻滚闪避动作。根据画面上的提示练习一下之后，就可以尝试一下把周围的敌人打倒了。

被关进房间之后，首先进入左边的洗手间（以屏幕方向为准，下同），可以找到一小瓶矿泉水，用来恢复集中力（集中力随后解说）。游戏中可拾取的物品都会有闪光提示，今后除有特殊道具之外不再提示，请大家自行搜索。



回到房间，屏幕的右上角出现了一个天线图标，这表示此场景中有存盘点。如果天线信号为三格，表示妮娜正处在存盘点，按下○键就可以存储游戏进度。出门到阳台，妮娜接到了亚兰的信号。

“威廉斯？我是亚兰，任务出了岔子，我们现在需要你的支援！”

“约翰怎么样？”

“我跟他失去联系了，你现在在哪里？”

“我被关起来了，不过我会找到出路的。”

这时耳机里传来一阵枪声，亚兰似乎被敌人发现了。



爬上右边的箱子，从救生艇跳上甲板，来到游泳池旁边。这里有几个敌人正在巡逻，打倒他们吧。这是游戏中第一场正式的战斗，还有一些需要说明的基本事项。画面左上方的橙红色长条是妮娜的体力槽，紫色条是集中力条。连续击中敌人就能形成Combo，战斗后根据Combo数能获得相应的技能点数。最基本的攻击方式是连续推动右摇杆，注意推动的节奏不同，妮娜所使用的招式也会有变化。按住R1并且配以左右摇杆和其它按键的组合就能使用各种特殊的技能。各种技能的具体使用方法可以在游戏菜单中查看：按Start键进入菜单后，选择Skill页，就会有详细的技能列表，并且可以使用妮娜已获得的技能点数来购买新的技能。按R1键可以擒拿敌人，然后再推动右摇杆把他投掷到相应的方向。如果投掷过程中继续推动右摇杆，就会变为关节技。



当集中力槽蓄满之后，按住L2并且推动右摇杆就可以对敌人使用“内部破坏”。此时敌人的内部骨骼会显示出来，而其中红色的部位就是他的致命部位。在时间倒数结束前瞄准他的致命部位再次推动右摇杆，就能对他造成极大伤害。随着妮娜在战斗中获取经验值，她还会提升级别，到达一定级别之后“内部破坏”可攻击的部位就会增加。

绕过游泳池，从另一边的门进入室内。途中会经过一个小酒吧台，吧台后面的角落中有一个武器库，不过还需要验证指纹，妮娜现在无法将它打开。之后还会遇到不少指纹锁，暂时不用理会。进入室内后有几个守卫，可以尝试一下偷偷接近守卫背后，然后按住R1键将他暗杀。打倒敌人后，他们身上可能会掉落一些补给和武器。拾取武器后，就可以按十字键的左右来切换，分别有空手搏斗、近身武器和枪械三种状态。选择一种武器，然后按住L1并配合右摇杆，就能使用它。如果妮娜携带有多种武器的话，可以用十字键的上下来切换。

这个房间中央的门暂时无法进入。左右两边各有一个出口，都通往甲板。从左边的出口出来，很快接到亚兰的通信，说他遭到了狙击需要支援。不要理会附近的敌人，马上从旁边的梯子一直爬上顶层的了望台，把那里的狙击手收拾掉之后用狙击步枪来掩护亚兰。此时L1键是上子弹，R1键是开火，右摇杆调整焦距。注意左下角的小地图，地图上的黄点表示敌人，红点则表示已经瞄准妮娜的敌人。地图上方不断增长的小条是“危险度”，当它增长为最高时表示敌人已经瞄准妮娜，此时只要按下L1就能隐藏起来并且使危险度归零。但是由于还必须救援亚兰，要在他被杀死之前结束战斗，所以也不能频繁的躲避。虽然射击敌人头部可以一枪毙命，但是有时难以瞄准，所以还不如瞄准敌人身体，两至三枪解决。

接下来从了望台的前面爬下梯子，拿到一个六角形的手柄。返回甲板，绕到另一边，找到一架梯子爬上船舱大厅的屋顶，用手柄摇开天窗进入。妮娜站在铁管下面时按○键就可抓住铁管，挪动到对面。从旁边的台阶下去，马上可以看到一套被丢弃的潜水衣，似乎是约翰留下的，附近可以拿到红外线眼镜。前面的走廊上

就有红外线系统，妮娜会自动装备眼镜。红外线会按照直线——斜线的规律变化，看准变化的空隙，一步一步地穿过去。





沿路下到大厅的第二层，找到一扇黄色的小门进入，并且来到货物保管室。这里的电梯因为电力中断而无法使用，妮娜跳了下去。在前面门左边的角落里，妮娜找到了一具士兵的尸体，似乎是职业杀手所为。进入门内，按动传送带旁的按钮，传送带传来了一个指纹扫描仪。回到屋外，扫描士兵尸体的指纹，获得了A1级别的安全认证等级，以及此士兵的个人编号10。此后可以打开A1级别的指纹锁了。解开指纹锁，进入这个房间中的控制室搜寻一番。在这里找到了物资保管库的钥匙和约翰留下的文件，从咖啡杯上还可以采集到另一个指纹，获得个人编号06。收集这些新的指纹虽然都是A1认证级别，但是可以从大厅二楼与物资保管室相对的房间中得到一些道具。其他指纹除特殊情况外在本文中也不再另外提示。回到获得指纹扫描仪的房间，用刚得到的钥匙打开旁边的铁笼，并且从旁边的箱子爬进通风管道，来到冷藏库。

地面上是一道长长的血迹，会是谁的呢？妮娜顺着血迹来到冷藏库，靠墙躺着一具尸体：是约翰。他的致命伤在脖子上，一把匕首夺走了他的生命。

"亚兰，我是威廉斯，我找到约翰了。很遗憾……"

"……他的GPS系统呢？"

"不在他身上。"

"那一定是个陷阱，快离开那里！"

这时一个声音传了过来："嘿，宝贝，你在找这个吗？"

妮娜抬起头，面前的是和那个白发女子在一起的两个男人之一，他手里拿着约翰的GPS仪器。

BOSS战：布莱斯



布莱斯主要使用手枪来攻击。不要试图在他射击的时候接近他，否则会被连续击打出大硬直，损失大量的体力。利用房间中四处悬挂的猪肉作为掩护，尽量接近他，趁他打完子弹更换手枪的时候予以反击。有机会就使用"内部破坏"，接着还可以补上几脚。当他体力下降到大约四分之一左右时便退却了。

检查约翰的尸体，从匕首上获得了艾德加·格兰特的指纹，以及约翰本人的指纹。离开冷库，坐电梯来到厨房。在这里找到了一份……老鼠肉的烹饪食谱？？另外的一份文件说明了这种老鼠有偷窃发光物体的习惯。来到酒吧间，布莱斯又出现了，妮娜追踪他进入大厅。现在可以解开指纹锁，关闭走廊上的红外线了。

回到游泳池，看到GPS被放在池中央的石台上。先到吧台后面，现在可以打开武器库了。武器库要推动液晶板才能打开，左上角的数字表示可推动的次数，箭头表示可推动的方向，目标是要将中间的拼图推成按数字顺序排列的正确图案。对于武器库本文今后也不再提示，各位自行寻找吧。拿到GPS，布莱斯出现了。他升起了石台周围的围栏，上面还镶有尖刀。妮娜和布莱斯被围在了中间。

"嘿，宝贝，你觉得这个怎么样？刀锋中间的决斗，够酷吧？"布莱斯扔掉了手枪，摆出一副架势，似乎要跟妮娜较量拳法。妮娜集中精神，严阵以待。不料布莱斯居然又抽出了另外两把枪。"哈哈！我觉得还是手枪比较适合我一点！"

BOSS战：布莱斯（第二次）



这一次场地非常狭小，而且没有任何障碍物。场边的尖刀如果撞上去的话会受到颇大伤害。想要直接接近布莱斯是没有可能的，他行动敏捷，会跟妮娜保持距离开火。战斗的诀窍是使用翻滚（连续推动左摇杆两次）来躲避子弹同时接近他，然后将他打到尖刀上去。只要掌握好了翻滚的时机，可以毫发无损的取得胜利。

布莱斯倒在了尖刀上。取得他的指纹，获得A2级别的安全认证。

"我找到GPS了。"

"干得好。现在你可以开始追踪'彗星'组织的成员了。地图上显示的亮点就是他们所在的位置。"

"'彗星'组织？"

"没错，有证据表明他们和最近的一些大宗军火贩卖案有关。到直升机场来，我有一些装备要交给你。"

回到船舱内，坐电梯去往B1F。然而敌人侦测到了妮娜的行动并且关闭了电梯，只好从电梯顶上爬出，并爬进旁边的通风管道。爬出通风口，来到甲板，碰到了亚兰。保护他一起杀到甲板的另一侧，他告诉妮娜彗星组织掌握了核武器，并且要求妮娜拍摄他们高层会议的照片。妮娜从他那里得到了侦察用遥控飞行器。

爬上不远的梯子，前面的房门上了锁。绕到另一侧，跳入储水槽。在水中按×键划水潜行。找到出口进入水源处理室，拉下墙壁上的开关放下梯子到楼下。妮娜接到亚兰的信号，提示她如果有无法进入的门，可以尝试用遥控飞行器查找线索。在这房间里采集到了指纹A的片断。



在下一个房间的桌子上有关于甲烷化合结晶的报告书和一张照片，从上面也采集到了指纹A的片断。接下来的一个房间中左边的门被锁住了，从桌上的留言得知密码在房间内标本的底座上。爬上左边的小桌，调查通风口，得知可以放入遥控飞行器。操纵飞行器接近桌子上的标本（有闪光的地方）就可以看到密码0523。进屋之后再进入换衣间，可以找到指纹A的最后一个片断，拼成了完整的指纹。它的主人是拉娜，安全等级A3。

回到获取甲烷结晶报告书的房间，打开指纹锁到走廊。来到擂台，并且上到看台顶层，找到通往大厅的出口。到大厅后上到三层，解开指纹锁，进入会议室附近的区域。通过有红外线的走廊之后，进入会议室附近的洗手间，找到通风口放入飞行器。进入资料室之后，要注意不要惊动右边的敌人，另外小心不要被来回移动的书架给夹住。通过两个书架，在从有梯子的地方飞上，到会议室门口。

会议室内的情景让人大吃一惊。之前见过的那个男子恩里奎手持利刃站在桌子上，正在和白发女郎拉娜争执。周围的座位上全都是尸体，似乎全是被他所杀。

"拉娜，你是打算跟我走还是怎么样？"

"何必这么激动呢。难道你真的认为自己有本事操纵赛拉齐亚？"

"哼……别忘了你弄沉的那艘船，那可是一笔不小的损失。赛拉齐亚能够让你挣到足够的钱弥补这一切。"

"你这样做会引来艾德森的。"

"艾德森又怎么样，我会给他好看。"

"哎，我很想跟你走，但是我无法这么做，你杀了我吧。"

正在恩里奎犹豫的时候，拉娜猛然扔出了一枚烟雾弹。

"啊！我真是个笨蛋，我早应该知道这个娘子不是什么好东西！"被拉娜从眼皮底下逃走的恩里奎愤恨地说。



接到亚兰的指示，要将刚才拍摄到的照片传送回总部。一路杀回大厅二层，回到物品保管室（最初拿到指纹扫描仪的地方），到控制室用约翰留下的电脑把照片发送出去。接下来要赶到直升机场和亚兰会合。不过通往二楼大厅的门已经被锁住了，按下电脑旁边墙壁上的开关，解除救生艇的锁定。回到通往二楼大厅的门旁，跳上救生艇，并转动转轴将它降下，来到直升机场。

恩里奎正准备乘直升机逃离，但拉娜带着手下赶了上来。此时妮娜也追了上去，但却被一种神秘的力量所束缚住，跪倒在拉娜的面前。恍惚中妮娜似乎回到了幼年，在冰冷的雪原上……

BOSS战：拉娜

拉娜并不难对付，只是要稍微注意一下保护童年妮娜的幻像。周围的丧尸都很弱，不会造成什么麻烦。拉娜也没有任何强力的招式，唯一还算有点威胁的就是她会远距离施放飞行道具，不过也很容易躲开。击败拉娜之后，恩里奎趁乱跳上了直升机，妮娜也跟了上去，不过马上就失去了知觉。

“我必须带她们两个走！”一个中年男人激动地说道。

“够了，这里由不得你做主，你没得选择！”一个士兵粗暴地说。

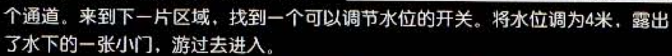
“爸爸！”妮娜惊恐地扑倒在中年男人的怀里，看着自己的妹妹被带走……

从恶梦中醒来，妮娜发现自己被铐了起来，几个守卫正在打算对她用刑。

“啊，她醒了。”一个守卫说。

然而此时妮娜早已悄悄地打开了手铐。“早安，先生们。”

打倒敌人后，从楼下取回自己被夺走的装备，然后回二楼从士兵尸体上取得指纹，获得B1等级的安全认证。打开被锁住的门，离开牢房，接到了亚兰的信号，得知此次事件的关键人物：科学家卢卡斯可能也被囚禁在这里。来到厕所，其中有一间门是关着的，一脚把门踢开，从里面的守卫身上拿到钥匙。回到牢房区，几个带着头盔的敌人从天而降。他们速度很快，不容易对付，有枪械的话就不要吝啬了，用来揍他们吧。用钥匙开门进入刑罚区之后又接到亚兰的通信，被告知三岛财阀的“铁拳众”可能也介入了本次事件。



在地下牢房找到了卢卡斯。他告诉妮娜要把他救出来必须有恩里奎的指纹。在旁边的另外一间牢房墙壁上发现了奇怪的花纹，妮娜试着对这块墙壁踢了几脚，果然出现了一个大洞。

爬入洞中，这里的通道稍微复杂一点，要稍微绕一绕才能找到出口。出来到下水道之后，再爬到上层进入另外一个通道。来到下一片区域，找到一个可以调节水位的开关。将水位调为4米，露出了水下的一张小门，游过去进入。

进门之后听到广播，敌人打算往下水道中排水。必须紧急脱离这个地方！爬上梯子，在上层通路断裂的地方抓住铁管挪动到对面。途中有电缆的地方趁电缆甩起来的时候赶快移动过去（按住×键加快速度），在时间限制内赶到上层的出口。

来到监狱中庭，从旁边的铁丝网缺口绕过去，躲开红外线，进入管理楼层。这里有一扇大门需要两人同时进行指纹认证，暂时无法打开。向前来到控制室，操纵控制台，打开CDE三道门。回到需要两人认证的大门旁，进入刚打开的通道。



这条通道中有金属探测器，所以必须把所有的金属物品都保留在旁边的箱中。向前走不远，进入一个破旧的浴室，找到一架梯子爬到上层，找到了恢复电力供应的开关，恢复电力之后就可以从旁边的电梯回到中庭了，接着再回到有金属探测器的通道，从旁边的房间取回装备，再由中庭的电梯返回浴室，这样就绕过了金属探测器。离开浴室，顺通道继续前进。前面有梯子通往上下两层，先去上层，在房间里找到了解除警戒系统的钥匙。在投影室中，看到恩里奎正在与三岛平八进行视频对话。

“万分感谢你的帮助，等这件事情结束之后，我将会……”

“我对你那些所谓的先进武器不感兴趣。”平八打断了恩里奎的话，“我只是想测试一下我的铁拳众的战斗力。”

恩里奎低头嘟囔了几句，似乎对平八很不以为然。

这时候平八从摄像机内看到了妮娜：“你背后的那个女人……”

恩里奎回过头来：“你在这儿干什么？”

“妮娜?威廉斯，”平八兴趣十足地说，“最强的暗杀者。有意思，这个女人归我了。”

“没问题，没问题。”恩里奎一边答应着，一边掐断了与平八之间的视频连接，“当然，是变成尸体之后再归你。”

BOSS战：恩里奎

恩里奎出奇的弱，他的所有动作都是慢悠悠的，似乎没睡醒一样。在他没有做出动作的时候不要主动去攻击他，这时候一般无法给他造成硬直。等他摆出架势之后，先注意闪避开他的攻击，然后趁他露出破绽的时候猛击他。攻击的时候不要太过贪心，在他防御的时候追打没有意义，反而会遭到反击。



被打倒在地的恩里奎喘着粗气：“慢着，慢着。我投降了。你帮我设法减刑，我给你当污点证人，怎么样？”

妮娜尚未回答，却看见他的眼中闪过一丝寒光。妮娜预感到了些什么，连忙回头。果然身后杀出来一条人影，是一个穿着红色紧身衣的女人。她使用与妮娜类似的暗杀拳法将妮娜打翻在地，然后和恩里奎一起跑掉了。

“安娜……”妮娜一眼就认出了自己的妹妹。

从恩里奎留下的剑和剑鞘上分别收集指纹。离开此房间，回到通道。在墙上的控制板上使用刚才得到的钥匙，解除了通道里的警戒系统。

往刚才五扇大门的A、B门方向走，回到本关开始时曾经来过的监狱区，再按原来的路回去找到卢卡斯。卢卡斯告诉妮娜，他的指纹暂时无法通过验证，要到顶层的资料管理室才能恢复他的安全认证级别。仍然从隔壁牢房打破墙壁处爬入，但是刚爬了没多远背后一阵巨响，退路被堵死了。原来的下水道现在已经被灌满了水，妮娜潜水找到了出口。途中在有光线透出来的地方可以浮出水面补充氧气。水中的视野极不清晰，不要转晕了方向。还记得以前是怎么走的吧？这里的出口是一个很小的洞口。从通道破裂的地方游出，顺着梯子浮出水面，爬到屋顶。

从左边绕过去，在道路断裂的地方跳起抓住铁管挪动到另一头。注意，千万不要被探照灯照到，否则会被枪击并落到下层，只能重新来过。到达对面后，进入资料管理室找到终端，恢复卢卡斯的安全认证等级。接下来离开这个房间，找到一架梯子爬上，可以看到两个箱子上有一根钢索通往远处，不过要先从旁边的梯子爬上了望台，与四周的敌人进行狙击战。这里要连续消灭四个了望台上的敌人，不过这一次没有亚兰“碍事”，所以可以随心所欲的使用L1隐藏，一旦危险度高了就躲起来，所以基本上没有任何难度。只是在打第四个了望台时，右下方停机坪上会出现一个手持火箭筒的敌人，这时候隐藏是无效的，只能尽快将他击倒。

全部搞定之后回去利用钢索爬到对面的塔上，并且乘电梯下去，回到已经来过数次的监狱中庭。进屋之后便遇到了卢卡斯。两人一起操作电梯，来到1楼（1F）。

此时恩里奎和安娜正带着手下前往港口。恩里奎正在与谁通话。

“卢卡斯？他是个可怜的家伙，放过他吧。至于那个女人……她是个麻烦，一定要把她干掉。”恩里奎冷冷地说。



妮娜和卢卡斯也赶到了这里，但是前面的铁门被锁住了，旁边的控制台已经被破坏，无法进入。首先从右边来到码头，爬上了望塔，获得黑色的钥匙。接着回到大门前，用黑色的钥匙操作叉车，挪开箱子，露出墙壁上的通风管道口。放入飞行器，通过管道后，首先接近角落里的开关（闪光的地方），降下电梯。然后从电梯降下的地方飞至上层，接近铁门旁边的开关就能把铁门打开让妮娜进入。

进门登上电梯之后，收到了亚兰的信号。

“妮娜，我已经设法混进来了。你在哪里？”

“我正在通往下层的电梯上。”

“小心点，这里似乎有点不对劲……”

亚兰的话忽然被打断了，耳机里传来一阵枪响惨叫声。

“亚兰，怎么回事？亚兰？……”联系中断了。

妮娜和卢卡斯坐电梯来到下层，然后一路来到一个类似矿井的地方。铁丝网上通了高压电，先到下层控制室找到开关切断电流之后再返回来进入大门。

“这里已经很古旧了，地板不太结实，小心脚下……”卢卡斯一边说着，一边打开了前面的门。然而门里面一个红衣女郎正在冷笑着看着他。

“嗯？……”卢卡斯还没反应过来是怎么回事，就被重重一脚踹得飞起来，摔在地板上，把地板砸出了一个大洞，惨叫着落下了深渊。

BOSS战：安娜

安娜招式灵活，速度较快而且攻击力大。后发制人仍然是不错的选择，等她出招之后再予以反击。不过威胁更大的是脚下的地板，绝对不能在同一个地方呆太长时间。如果地板已经出现了破洞就千万不要接近。虽然有些地方的地板是不会塌的，不过这样就限制了战斗的空间，无法灵活的躲闪，所以多用补给物品吧。



卢卡斯遭到了机器人的追杀。赶到下层的控制室，利用监视器和地图来指引他走出通道。按L1和R1在监视器和地图之间切换。卢卡斯会通过对讲机来报告自己周围的状况，查看地图来判断他当时所处的位置，并且给他下达指示。如果下达了错误指令或者延误了时机的话，卢卡斯就可能会被机器人追上。必须先指引他到L点拿到铁撬，然后再去往左下角的出口。

等卢卡斯逃脱后，捡起他刚才用过的铁撬，回到上层撬开地面上的一个通道口进入。爬上旁边的储水槽，潜水进入并且从里面把门打开让卢卡斯进来。

“告诉我、卢卡斯，这一切到底是怎么回事？”

“沉睡在海底的甲烷结晶……当它受热时，就会气化并且浮出海面。一旦碰到任何微小的火花，就会产生爆炸。像百慕大三角区就是甲烷结晶丰富的海域，那些失踪的舰船就是因为碰上了这些甲烷气泡而失事……

“有几个疯子认为他们可以控制这种现象。他们想通过卫星发射电磁波来控制海底细菌发出热量，借此来引发甲烷结晶气化。赛拉齐亚就是卫星的名字。想想看，海底的甲烷结晶同时气化……地球末日，就像科幻电影中的那样。”

妮娜默默地听卢卡斯说完这一切。“好吧、现在我们得想办法离开这儿。”

穿上旁边衣柜里摆放的潜水服，从来时的路回去，爬出储水槽后，从旁边的小水池游入，经过一条通道进入了污染区。在库房的角落中找到氢氧化钙，出来在通道尽头找到含氯洗剂。回到刚进入污染区的地方，爬上储水槽，将两种药品倒入其中，然后回到库房打开火警警报铃，喷下含有药品的水，解除了这一片的污染。妮娜正要通过对讲机告诉卢卡斯进入，然而却与卢卡斯失去了联系。



离开库房，上到二层，看见卢卡斯鬼头鬼脑的进入了一个房间。在前面的T字路口向右，在下一个房间中见到恩里奎正在向卢卡斯盘问关于某个“怪物”的事情，这时妮娜背后的雕像“活”过来了，原来它就是那个机器人！

BOSS战：机器人

内部破坏对机器人是没有作用的，不过它的动作也比较迟缓。比较烦人的是它会放出几个小飞行器，不过这些飞行器都不会离它的本体太远，所以拉开距离就没关系了。它遭到一定程度的破坏之后就会暂时“短路”一下，趁这时候再多踢几脚。一段时间后亚兰会出现，再稍微拖延一会儿亚兰就会用电磁炮把这个家伙干掉了。



此时恩里奎和卢卡斯已经启动了赛拉齐亚，大量的甲烷冒上海面，正在进行军事演习的部队刹那间全军覆没。妮娜和亚兰无法破坏防弹玻璃门，只能看着他们无计可施。这时候机器人却又站了起来，已经失控的它撞开了玻璃门。卢卡斯慌慌张张地拿着控制设备逃跑了，亚兰追了上去。

恩里奎抽出了两把匕首，“嘿，美人儿，我想那个家伙才是你首先要解决的吧。”他指了指妮娜背后的机器人，“我们俩先联手对付它怎么样？”
妮娜鄙夷地撇了撇嘴，表示没有这个必要。

“好吧，好吧，随你的便。”

BOSS战：恩里奎（第二次）

恩里奎单刀换双刀，长进不少，动作快多了。不过还是一样的傻，经常对着空气出一些破绽很大的招式。跟它保持适当的距离等他露出空当然后再狠狠揍他。不用担心机器人，它只会撞来撞去而已，过一会儿就彻底熄火了。

恩里奎终于被打倒了。从前面的门出去，上电梯回到了当初遇见卢卡斯的牢房。亚兰正看着卢卡斯的尸体，这个可怜的家伙，绕了一圈终于还是死在最开始的地方。

“是拉娜干的，她带走了赛拉齐亚，我们得赶快追上去！”

妮娜看见卢卡斯的脚下掉落了一只怀表。捡起来一看，上面有奇怪的几何图案。

“我去中庭的了望塔，我们在那里会合！”亚兰说。

回到中庭的了望塔（就是狙击战之后妮娜坐电梯下来的地方），爬到上层干掉敌人拿到狙击步枪，然后掩护亚兰到直升飞机附近。妮娜和亚兰驾机回到了安菲特理蒂号，船上出现了新敌人：机器改造人。他们很难对付，不过内部破坏对他们是有效的。从驾驶室中的桌上找到了国旗代号对照表。来到资料管理中心，按动开关移开书架，找到了空白磁卡，将它在房间里的刷卡器上刷成蓝色磁卡。从梯子上楼，踢破镜子来到房中。壁画上的说明是“永无结合之日的两人”，从国旗代号表中找到“Romeo”和“Juliet”（罗密欧与朱丽叶），按下桌上对应的按钮，就能打开暗柜，拿到浮雕章。浮雕章会随温度而改变形状，用它来找到两把放置在“帆船”内的钥匙。“帆船”是指安菲特理蒂号的两个帆船模型，



分别放置在4楼游泳池旁边的前厅和1楼会客厅。而为了获得这两把钥匙，要先分别到地下1楼的锅炉房和2楼的冷冻储藏室让浮雕章改变形状。大家可以对照地图找到这几处地方。获得两把钥匙之后，来到船舱大厅一楼。按动钢琴旁边的按钮，让钢琴转动两次，就会有字母投射在键盘上。按照浮雕章说明的密码“ORPHEUS”弹奏，打开通往地下3楼的通路。



从房间右边的梯子爬上悬挂的潜艇内部，打开底盖跳入水中。从水中爬出来后，进入右边的门。到下层拉开关，然后回到上层抓住铁管利用冷却水喷射的间歇移动到房间对面，并爬进通风管道，来到控制室把卡片刷为黄色。离开这里，从台阶到上层，用黄色卡片开门找到手术室。打开尸体存放柜，找到四具彗星组织高级干部的尸体，扫描他们的指纹获得个人编号。原路出来，启动电梯到地下3层，用黄色卡片打开门后，躲过红外线进入左边的船长室，得到一张写有彗星干部会议座次的便条。其中“克劳斯”的编号看不清楚，对照一下从尸体上得到的个人编号，得知他应该是00。回到地下四层，在密码锁按顺序输入编号（45、56、67、78、89、00），就能进入搬运控制室，找到一把标有“J”的钥匙，并拉开开关。

接下来的部分颇有难度，要用“J”字钥匙打开船上的三座雕像，与巨形机器人战斗。三台机器人分别在地下5层引擎室、1层八角擂台和3层招待室。打败机器人后得到象棋棋子，到地下三层船长室的棋盘上使用，就能进入密室。

BOSS战：拉娜（第二次）

这次要保护的人变为两个，如果让僵尸攻击到幼年的安娜和妮娜，就会对妮娜造成极大的伤害。由于两人很容易跑散，而拉娜又总是拉开距离使用飞行道具，所以麻烦不小。除了硬拼之外，似乎也没什么更好的打法。多准备些补给道具吧。

这时一条人影冲进了房间。“艾德嘉？”拉娜差异地说道。然而迎接她的是几颗无情的子弹，拉娜中枪倒下了。

出现在妮娜面前的居然是亚兰。原来他才是这一切幕后的操纵者艾德嘉。

“都怪卢卡斯，他搞砸了这一切。”亚兰，或者我们应该叫他艾德嘉，冷冷地说。

这时拉娜挣扎着爬了起来。“去死吧！”她向亚兰射出了复仇的子弹。措不及防的亚兰被打倒了。拉娜抱起赛拉齐亚的控制盒跑上了角落的电梯，妮娜也追了上去。疯狂的拉娜居然启动了赛拉齐亚：“每个人都要死，你逃不掉的！”

BOSS战：拉娜（第三次）

拉娜会不停的召唤布莱斯和恩里奎的幻影，把幻影全部打倒之后拉娜就会出现，这时候可以打她几下，如此重复。那些会飞扑过来的幻影是打不完的，不用理会。一段时间过后拉娜就不会再消失，而是和幻影一起攻击，这时候专心对付她就可以了。

走上旁边的控制台，使用卢卡斯的怀表。按照表上的图案，调整指针，让两根针指向的图案可以拼合成和表上的图案一样。顺序分别是（按照时钟表盘的数字顺序，黑针/黄针）：5/8、4/7、9/12，开启了塞拉利亚的自爆系统。

接下来用墙上的刷卡器把卡片刷成红色，打开房间另一边的门迅速脱出，目的地是地下3层的搬运仓库。路上会有很多改造人拦截。到达搬运仓库后进入传送带上的货舱弹射而出。在燃烧的甲板上妮娜遇到了安娜，姐妹俩人展开了最终的决战。

BOSS战：安娜（第二次）

安娜会防御绝大部分的进攻，直接攻击基本上不可能打到她。相反，她的一套连续技甚至有可能将你直接KO。唯一有效的方法就是先弹挡她的攻击，然后予以快速反击，有机会就使用内部破坏。当然，想要成功弹挡她的攻击也不是那么容易的事情，只有多多练习了。另外注意最好保持在场地中央，以防被打落海中。



爆炸的气浪将安娜掀飞了出去，在她就要坠下海中时，妮娜紧紧地抓住了她的手。此时妮娜又记起了童年时在冰原上，两个小女孩互相依偎在一起的情景……

船马上就要沉没了，在这千钧一发的时候，接应安娜的直升飞机赶了过来。安娜纵身一跳抓住了飞机上垂下的绳索，并且把妮娜一起救了出去。海平线上，美军的舰队正在赶来。安娜微微一笑，松开了手让妮娜落到水中。

“老姐，现在我们扯平了！”

□文责/荇菜



前言

开篇先说个故事：某人去澡堂洗澡，出了小费，而擦背的小工大概是心情不好，只提供了很马虎的服务，这个人很不高兴。

第二次去洗澡，这个人因为上次的缘故只出了很少一点小费。擦背的小工大概是想起了上次的事情，觉得有点不好意思，于是非常卖力地把这个人伺候得很舒舒服服，虽然最后只拿到很少的钱……

这就是DDS两作的真实现状。

客人是游戏玩家，厂商就是擦背的小工，小费＝销量，服务＝游戏软件。

对于上一作(也就是DDS1)，像我这样的老玩家发售前抱着很高的期望，结果被不够成熟的系统改革、莫名其妙的剧情(现在都还记得写1代的剧评时无从下手的苦恼)以及嘎然而止的结尾弄得大倒胃口。其销量作为新作来说还不错，但风评就很差了。



因为这样的缘故，对于DDS2，大部分玩家包括我在内都没有抱多少指望，很多日本玩家因为1留下的印象根本就不去买2了，就好像那个只给了很低小费的客人。加上发售日期同异兽传说在内的众多大作撞车，最终导致了DDS2惨淡的销量。但是，正如故事里的小工第二次提供的是优质服务一样，这次的DDS2的质量好得远远超出我的预料。系统进一步的成熟加上才华横溢的剧情，令我在游玩的过程中时时以身为女神系列的fan感到幸福。

单独看DDS1的剧本，甚至可以说是垃圾，可1和2结合起来看，却是好得令人惊叹的剧本。

好多年了，自从告别学校参加工作以来，好多年没有像这样被游戏剧情深深地感动……而且感动之后，更多的是开悟。

这里并无意对销量问题做太多抱怨。正如故事里那个小工自身也有责任一样，对于DDS2的惨淡销量，ATLUS自身也是责任难逃。而且，1、2分开来单独看的话，流程也显得太短，基本上都是30小时以内通关。假如把1、2合并，作为一个双碟的游戏出现，想必现在的口碑会好得多吧……不恰当的分割既损害了1的剧情评价，也损害了2的销量，真是可惜啊。

那么，评论到此结束，最后想说的是——

如果你是玩过DDS1的玩家，不要被上次马虎的服务给蒙蔽了，这一次非常的精彩。

如果你是初接触这个系列的玩家，不要被销量给蒙蔽了，这游戏非常的精彩。

1 系统篇 Digitalized Illustration



这次的战斗系统变化并不算大，玩过前作的玩家完全可以跳过这个部分。

行动力点数系统

这是战斗系统的核心，也是目前女神系列独有的特色系统。

行动力点数的精髓概括起来就是：尽量一回合内秒杀敌人！能否做到就要看玩家对于系统和技能的把握水平了。

←图右上角就是行动力点数。

右上角那个六角形的就是行动力。双方各有几个人，那里就会有几个行动力单位。

●原则上行动一次消耗1个行动力。

●魔法攻击击中了弱点（会显示Weak Point），或者物理攻击造成会心一击的话，都只消耗0.5个行动力。 因此如果熟知敌人弱点的话，3个人最多可以行动6次。

●攻击被Block或Miss的话会损失两个行动力。

PS2	本刊译名：数码恶魔传说2			
	ATLUS	2005.1.27	7329日元	170KB
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

●攻击被反射或吸收的话，就会立即丧失本回合全部行动力。

这些规则，对己方对敌人都一样的。

魔法属性设定

游戏里一共分为**火焰、冰结、冲击、电击、地变、破魔、咒杀、异常状态、万能**共9种属性。

除去万能是对所有敌人都有效，但不会造成Weak Point以外，其他魔法都可以用来有针对性地攻击敌人弱点来增加己方的行动力。

一般来说看敌人用什么属性攻击，再用相克属性就可以收到效果（比如看见用冰的敌人，其弱点多半是火，依此类推）。

当弱点受到攻击，或者自己的攻击被Block，敌人就有一定几率陷入恐惧状态（变成蓝色，头上冒出泡泡）。这种情况下，平时没有威力的ハントスキル威力会提升3～4倍，基本上可以将胆怯的敌人一击必杀。

异常状态在游戏里统称为バッドステータス，细分下来又有很多种类。老实说分得太细了挺麻烦的，但是因为其威胁很大，所以还是需要了解，起码知道用什么道具来恢复。

名称	详细解说	属性
CLOSE	不能使用魔法，症状是头上有个天使一样的黄色光环。	魔封属性
SLEEP	陷入睡眠，症状是打瞌睡。容易受到会心一击。	神经属性
ACHE	“腹痛”状态，症状是不能行动，身上冒红色电光。吃敌人太多就有可能肚子痛。	无属性
PANIC	“混乱”状态，症状是冒出很多黄色小星星，随机做出各种行动。	混乱属性
PALYZE	“麻痹”状态，症状是周身被黄色电光包围。可以正常行动，但命中和回避以及防御力都大幅降低。	神经属性
POISON	“猛毒”状态，中毒减少HP。症状是冒紫色泡泡，攻击力减半外加HP减少。	猛毒属性
CURSE	“诅咒”状态，症状是身上冒出紫色鬼火。攻击敌人自身会受到同等的伤害，被咒杀魔法即死的几率提高。	咒杀属性
CHARM	“魅了”状态，症状是红心，中招后会攻击己方或给敌人回复。	魅了属性
STONE	“石化”状态，被石化后受到攻击会碎掉，战场脱离。	咒杀属性

活用辅助魔法是BOSS战取胜的关键。在1代中，辅助魔法的效果是4阶段到顶。本作则是改为了3阶段，这点需要注意。

タルカジャ	3次的效果为己方全体物理攻击力x150%
タルンダ	3次的效果为敌方全体物理攻击力x50%
ラクカジャ	3次的效果为己方全体防御力x150%
ラクンダ	3次的效果为敌方全体防御力x50%
スクカジャ	3次的效果为己方全体命中、回避x150%
スクンダ	3次的效果为敌方全体命中、回避x50%
マカカジャ	3次的效果为己方全体魔法攻击力x150%
マカンダ	3次的效果为敌方全体魔法攻击力x50%

曼斗罗系统

所谓“曼斗罗”就是技能包，花钱购买以后装备上，填满足够经验就能习得里边的技能。也就是说，DDS里的技能是花钱买的，跟等级上升无关。只是一味地杀敌升级，不购买新的技能的话，会很难玩下去。相反，活用技能的话，LV就很不重要了。

本作的曼斗罗系统和前作不一样了，不再是直线选择，而是类似填格子的走法。习得了一格里的曼斗罗（显示为MASTER），就可以买相邻的曼斗罗学习技能了。

按△可以查看所有人的曼斗罗重合以后的图示。紫色的特殊曼斗罗需要把周围的曼斗罗全部习得后才会开启。





看起来复杂，其实只需要挨个填下去就行了。

为了技能的搭配，每个角色最好往不同的方向发展。由于2代引入了“得意属性”的概念（使用得意属性的魔法，攻击力会增加），每个角色最好是以默认的魔法属性为主并辅以其他属性。角色的得意属性如右所示。

サーフ	冰
セラ	冰
アルジラ	地变
ヒート	火焰
ゲイル	冲击
シエロ	电击
ロアルド	电击

曼斗罗在记录点购买，此外记录点之间可以相互传送——总记录点之间可以相互传送，而小记录点只能单向传回总记录点。

罗刹模式

本作新增的系统，右上角的太阳图标接近MAX就有一定几率出现。在这种模式下人物会进入半人半魔的状态，不能使用魔法，只能普通攻击和使用物理特技，其好处是攻击力翻倍+会心一击，而且对原本物理攻击无效的敌人也有效，战斗获胜后经验值翻倍。但反面是命中、防御大幅度下降。

因此罗刹模式下最好使用说明里带有“命中率高い”的物理特技，能很大程度减小攻击落空的几率。如果一击不中的话就赶快逃走吧，否则被敌人反击的话必死。罗刹模式下逃跑是100％成功的。

指环与宝石

同样是新增的系统。选择アイテム，里边就会有カルマリング装备和カルマリング强化。カルマリング＝指环，每个人物只能装备一个。其装备效果有“增加能力数值、“附加各种特殊效果”等多种。

而强化是将各种宝石镶嵌在指环上（真是华丽的装备品），查看每个指环显示的分数就是强化回数，比如0/3就表示还有3次强化机会。宝石通过战斗随机得到，有的增加魔力有的增加体力。

一个指环强化完毕以后，选择初期化可以将镶嵌的宝石去掉（但宝石会碎掉），重新强化。不用吝惜宝石，拿去卖也没多少钱，而且通过战斗随时可以得到。

操作控制

L1/R1	装备切换，视角旋转（同右摇杆）
左摇杆/方向键	控制人物移动
□	进入菜单画面（战斗时为当前人物待机，跳过本次行动）
○	调查、确定
×	取消；平时移动时将视角转到主角背后，按住×再按L1/R1是快速方向转换。
△	查看地图，在地图画面按动L、R键就是地图翻页，方便对照楼梯的连接位置；在战斗中是进入AUTO战斗。这个游戏的AUTO战斗非常爽快，大大减少了练级的郁闷。

菜单画面说明

スキル：查看每个人拥有的技能，以及技能的解说。

アイテム：使用道具。

セット：更换角色装备的技能。每个角色最初可以装备4个，LV10时装6个，LV20时可装8个。学会的技能必须要自己来装备上才能使用，并不像一般的RPG里那样LV UP以后就会觉醒技能。



リンゲージ：合体攻击LINKAGE。玩家可以在此查看已经出现过的合体攻击的配方。

マントラ：查看角色装备的曼斗罗。

ステータス：查看角色的能力。“力”关系到物理攻击力；“体”关系到防御力和HP；“魔”关系到魔攻、魔防；“速”关系到命中、回避；“运”关系到回避、会心一击率和战斗后得到道具的几率。

パーティ：战斗是3人参战，2人候补，其行动顺序在这里预先制定。

コンフィグ：各类系统设定。

リカバー：本作新出现的方便系统，只要有角色学会了回复技能，直接选这个就可以使用技能回复，不需要像1那样必须装备上才能使用。

选择セット进入スキル装备画面：左边是角色装备中的スキル。右边是后备的スキル，分为物理、魔法、防护，以及自动4类。战斗中不可以更换スキル装备，所以根据战况平时要灵活更替。

每个角色的育成分为EXP和AP两种。战斗结束会同时得到EXP和AP。两项数据是独立的，EXP关系到LV UP，AP则关系到曼斗罗的技能学习。如果大量使用捕食技能ハントスキル吃掉敌人的话，对应角色的AP就增长得很快。此外通过玩迷你游戏可以得到大量的AP。

2 附加说明 Addicted to the Saga

HUNT游戏

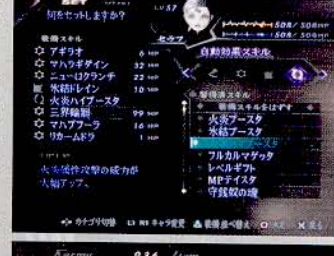
前作就存在，但这次系统有所变动。进入HUNT地域会被询问是否开始游戏，在一定时间内尽可能多击破那些光球，读秒结束后御魂会出现（随地域而有所不同）。用魔法打击御魂的弱点将其消灭以后会得到大量的AP。玩过一次以后，屏幕右上角的日龄转动5周以后再来还可以玩。

购物

在店内购物，买卖物品都会计算为点数（也就是优惠点卡……）具体是100$换算为1点。积累到一定点数后店主就会给你赠品，同时积累到一定程度你的贵宾RANK也会上升，最高到7。随着贵宾RANK的上升，店里提供给你的商品种类会增多，收购你卖出物品时的开价也会提高（最高+60*）。总之是好处多多，有值钱的东西就尽量卖给商店，并且多消费购物，来早早地提升贵宾RANK吧。此外，降低遇敌率的道具エストマスプレ一要RANK5才出现。想要回避同低等级杂鱼的低效率战斗，エストマスプレ一是必不可少的。

飞机游戏

完成カルマ协会本部剧情以后，在地下街的小女孩那里对话就可以玩到。全3关，分数破纪录一次就能得到宝石两颗（指环的任一能力+5）。奖励只看分数，跟通关与否没有关系。



操作方法是用□或○发射子弹，△或×做近距离的格斗攻击。格斗攻击威力高，还可以抵消敌人射出的红色子弹。打倒敌人、抵消子弹的同时画面下方的能量槽会上升，此时敌人的分数会相应地翻倍，最高会×20倍。也就是说获取高分的秘诀就在于尽量在能量槽高涨时击破分数很高的大型敌人和每关的BOSS。



威压的魔石

花5万从地下街的南瓜头手里购买。只能保存一颗，用掉以后才能再买。作用是战斗中增加4次己方行动力。

八意思兼神

1代中也会随机出现的恶魔。击倒其后会得到大量经验值和AP外加金钱。它们总是5个一起出现，5个分别是不同的属性，只能用单体攻击魔法碰运气。打中一次弱点就算消灭了一个。遇到以后可以结合威压的魔石来多几次碰运气的机会。

雪娃娃的100问

雪娃娃会在迷宫中随机出现，遇到以后用100道问题来考你。答对了会得到奖品，答错了也不要紧，下次遇到它还可以挑战。之前回答对的问题就不会再出现，直到全部问完，此后雪娃娃会作为隐藏BOSS在最终迷宫登场。100问答列表作为附加表格，为了方便不懂日文的玩家对照，这里就只给出日文原文而不做翻译了。

记录的继承

有前作DDS1的通关记录的话，继承记录以后可以得到20000$和一些指环，以及难度选择。ノーマル＝normal难度；ハード＝hard难度，根据1里的剧情选项，也会影响2最终加入的人物变化。遗憾的是到目前为止选项的具体判断条件还不甚明朗。

打倒了1里的隐藏BOSS，继承记录以后可以得到的指环：

キングフロスト	ヒーホーリング	冰结无效
メタトロン	ディバインリング	破魔反射
ベルゼブブ（蝇形态）	スカルリング	咒杀反射
コウリュウ	ドラゴンリング	万能伤害减半
人修罗	アマラリング	全能力+10

3 流程攻略 Devil Road in Chaos

●2020年前后，地球上开始流行一种奇病：患者的身体会逐渐地石化，最后死去。环保机构开始研究这种奇病，并发展为专门对抗这种病症的カルマ协会。奇病的发现者，マルゴ・キュヴィエ（马尔戈·丘比耶）夫人成为了カルマ协会的首脑。

カルマ协会技术部主任，名为エンジェル（安吉尔，此处做音译，但注意这名字在剧情里有特殊意义）的女性在研究中发现了奇病的根源是太阳光中的有害射线。随着太阳光的成分逐渐变化，暴露在阳光下的人类终有一天会全部石化。

●同期，カルマ协会挖掘出两具来历不明的恶魔，这两名恶魔异常凶暴并吞吃人类，最终一名被杀死，另一名被冻结。

エンジェル分析了恶魔的DNA，发现其不受日光影响。于是カルマ协会制定了惊人的计划——既然不能改变太阳，那么就改变人类；给人类输入恶魔的DNA，使人类变成可以生存在阳光下的半人半魔的新物种。エンジェル首先拿自己做试验，给自己输入了恶魔的DNA，拥有了恶魔的无穷魔力，但也因此变成了半男半女的两性人。

●协会制造了名叫EGG（因形如巨蛋而得名）的巨大设备，EGG的制造目地是通过信号发送管理所有恶魔化的人类，并且研究太阳异化的秘密。名叫セラ(赛拉)的7岁女孩成为了EGG的核心、一年到头只能泡在EGG内部的营养液里维持系统的运转，控制数据的流向。

セラ是エンジェル的女儿，拥有支配并重组数据的特殊能力。苦闷中的她在数码空间里营造了一个蓝天碧海的理想世界，将身边认识的4人的仿制品（也就是AI）放在其中，终日和这4名虚拟的朋友一起玩耍以逃避现实。而这4个虚拟的人类，就是玩家操作的サーフ、ヒート、アルジラ、シエロ这4名主要角色。

●セラ的假想世界被研究人员发现。在为セラ的情报构筑能力惊叹的同时，这也引起了军方的兴趣。军方受此启发，决定逼迫セラ建造一个更大的数码空间，并投入大量根据真实人类资料模拟的AI——但其目的自然不是为了玩耍，而是令这些AI组成部落，终日相互厮杀优胜劣汰，最后剩下的将是有着极高战斗性能的阿修罗。然后再将这样的AI取出制成芯片，大量生产并植入士兵的大脑皮层，创造出战斗力超人的军队。

不久，名为STAGE1的巨大数码空间建成，セラ原有的小小世界被消灭。她偷偷地留下了4名虚拟朋友的数据，并输入到STAGE1里保存。

以上就是DDS1的剧情背景。主人公等5人，从一开始就是セラ所做成的人工智能。4人是セラ模拟的玩伴；另外一名主要角色ゲイル，则是根据エンジェル已死的恋人做成的AI。

DDS1里所讲述的，就是这几个自以为是人类的AI，在数码空间虚拟的战场上淘汰所有对手，获得来到现实世界机会的故事。

来到现实世界的途中，由于数据的乱流，众人失散了。サーフ、アルジラ、ゲイル3人在地下街碰面，并认识了アルジラ从协会士兵手中救下的黑人小孩フレッド。

这次攻略以流程为主，对于剧情就一笔带过了。何况本次的剧情实在精彩，夹在流程里也很难说个明白。如果以后有机会做剧情小说，再来详细解说DDS2的剧情吧。



Chapter 1 地下街被占领区

这是被カルマ协会占领的地下街区域。从フレッド提供的情报了解到，自太阳黑化以来，地面已经变成了人类无法居住的地狱。由于カルマ协会推行的人类恶魔化计划，剩余的人类分裂为两派：协会派的人群住在巨大滤光罩保护下的都市内，反协会的人群则只有潜入黑暗的地下。3人决定出发去和反协会的组织接触，获取关于都市的情报。

和フレッド谈话完毕后进入街道，地图一直走到头即可。途中会救下一些被协会士兵狩猎的人类，发生剧情战斗。基本没有难度，玩家趁机熟悉基本的操作和战斗。

作为敌人的协会士兵会不断出现。打倒身为人类的士兵是没有AP的。人类的弱点是枪击，注意己方被奇袭时也会以人类状态开始战斗，可以加以利用，例如：サーフ开枪，攻击敌人弱点赚取半个行动力，アルジラ就可以利用这半个行动力变身。

这里所有恶魔的弱点，己方初期的魔法都可以与其一一对应，不是サーフ的ブフ、アルジラ的テラ就是ゲイル的ザン。第一次遇到的敌人多用アルジラ的技能デビルアナライズ来观察弱点。

地图很简单。中途可以到达地表看看黑化的太阳，走到底就是BOSS战。

BOSS 夜叉鬼ヴェータラ+ 飞天族アンドラス×2

アンドラス的弱点是地变，ヴェータラ的弱点是冲击。

ヴェータラ的特技“地壳爆碎”威力很大，但需要一回合蓄力。见它蓄力就使用アルジラ的地变ブレイク使地壳爆碎无效即可。

Chapter 2 地下街～海底隧道

打倒ヴェータラ，来到反协会组织ローカパーラ控制的地下街，坚持人类之身的ローカパーラ成员对于能恶魔化的三人充满了戒心。见过ローカパーラ的现任领导人ロアルド，得知了三人身为人造AI的真相。ロアルド以シエロ为人质，要求三人前往都市与内线会合，制造混乱并带回セラ。

从会议室出来后，首先去商店一次，得到10000$（继承1代记录的话则是20000$），购买一些必要的回复道具，在记录点下载曼斗罗。万事俱备后乘坐会议室右侧的电梯到达海底隧道。从年久失修的海底隧道潜入都市。

海底隧道内打倒グール×2，得到最初的指环。返回通知修理工这里已被协会的士兵发现，做好防备工作。

到达1F开关处（海底隧道记录点C），开关被士兵破坏。返回找修理工帮忙。往后走一段就会看见修理工的弟弟被3个士兵袭击，救下他后，带他去被破坏的开关处修理。

走到底，会有一道需要打开3个开关才能开启的门。其中两个在门边，还有一个从地图上绿色的回复点下去就可以到达。经过记录点D以后就是BOSS战。

BOSS 夜叉鬼ヘカトンケイル

敌人使用强力的物理攻击，并且有一定几率反击己方的物理攻击。其弱点是地变。当HP减到一定程度时它会使用特技“百烈の拳”，威力逐步加倍，HARD模式下2倍、3倍的威力会非常可怕。

最好先用辅助魔法把己方的攻击力加到顶，然后一口气打倒它。将アルジラ放在队伍第一位，用地系魔法猛攻。

进入城市，和内线人员会合。ロアルド带着シエロ赶来，被フレッド责骂的他决定饮下恶魔化病毒，变为恶魔和三人一起战斗。

ロアルド和シエロ加入，队伍变为5人，但战斗时只能3人上阵。为了今后的平衡起见，最好5人都能轮流参战，均衡培养LV和特技（其意义后面会明白的）。

Chapter 3 收容所

5人来到协会都市内，决定首先前往收容所释放俘虏制造混乱，再趁机夺走セラ。

进入工场区（收容所），这里的敌人弱点以火焰、冰结、电击为主。得意属性是电击的ロアルド和シエロ会很活跃。

1F地图的紫色区域可以进行HUNT的小游戏，，这里御魂的弱点为冰。

收容所总记录点附近有食品加工机器的入口和制御室，地图走到底会遇见收容所所长（恶魔クヴァンダ）。这之后被クヴァンダ捉住投入监狱。





等一会儿伪装为俘虏潜入的ローカパーラ成员会来敲牢门，联络打倒所长释放俘虏的方法。他们策划的计划是：用腐肉制造有毒的罐头骗所长吃下，趁所长衰弱无力时将其打败。具体的制作工序还需要和其他几名伪装为俘虏的ローカパーラ成员联系。

出门后被所长撞见。一边躲避所长的追捕一边寻找其余的成员。这里的要求看起来类似于ACT一样的操作，其实很简单：所长在远距离只会慢慢地走动，靠近了才会快步追来。但即使这样主人公的跑步速度还是比他快，只要不是自己跑进死胡同或者一头撞上，被逮住的可能性是很小的。

首先去B1F右下第一间牢房联系，敲门回答暗号「ひどいソーラーノイズだ」，拿到「电子キーLV1」。下楼，和B2F左下第一间牢房的成员联系，得到「电子キーLV2」和罐头标签。敲门回答暗号「特制缶诘だ」。再去B3F下端中间位置的牢房，取毒罐头的材料（是什么自己看吧……）并拿到「电子キーLV3」。

B3F的构造比较复杂，一些地方是铁丝网包围的死胡同，并且多出一些陷阱，碰到会被麻痹一会儿。这里其实没有固定的逃跑路线，把所长从门边引开后，边逃边开地图观察，不要走进死胡同里去即可。

到达最下层的司令室，拿到制御室钥匙。从记录点传送回1F制御室旁边。进入制御室打开电源，再出门将材料放进机器制造罐头，跟着流水生产线走到头拿到罐头，再通过记录点传送到B4F司令室放置罐头。然后就是剧情，吃了罐头的所长狼狈不堪，众人就趁机发难了。

BOSS 夜叉鬼クヴァンダ

其弱点是电击，使用冲击魔法。换下弱点是冲击的アルジラ，使用シエロ和ロアルド的电击魔法主攻即可。

BOSS战后俘虏被解放，都市里开始骚乱。此时可以在都市里自由活动了。

Chapter 4 カルマ协会本部



进入カルマ协会本部大楼，再出来和楼前每个人对话，会有个男子说他的孩子刚诞生，要求主人公帮孩子起个名字。选择サーフ的名字会得到任意能力+4的宝石，选择其他人的名字则是固定能力+3的宝石。

协会本部大楼共44层（并不需要玩家逐层爬上去），这里出现的不少敌人弱点是异常状态。

11F有HUNT的小游戏，御魂弱点为火。11F的总记录点是伪造的，门内有4个泰坦巨人，它们会反击物理攻击，其弱点则是魅了和混乱。

20F和协会的杀人部队——三士官"天·地·气"战斗。三士官的人类形态没有多大威胁，但其恶魔形态则是相当强力的组合。

夜叉鬼カーシー	"气"的恶魔化，主要使用辅助魔法提升三人的物理、魔法攻击力。弱点是火焰。
夜叉鬼ウベルリ	"地"的恶魔化，使用物理攻击，并且物理攻击对其无效。弱点是冲击。
夜叉鬼ガンガー	"天"的恶魔化，使用强力的属性魔法攻。弱点是地变。



这算是第一场真正考验玩家对于技能、弱点把握能力的战斗。优先攻击使用辅助魔法的カーシー，避免他提升攻击力。

在32F再次和这三人战斗，这次3人会使用威力特大的合体魔法"无量雷"。己方的打法虽不用变，但最好每回合使用电击ブレイク，将无量雷无效化，并且消耗敌人的行动力，一举两得。

来到44F的医务室，没有找到セラ却遇见了失散的ヒート。ヒート竟然站在协会一边，怒吼着要杀死サーフ。

BOSS 阿修罗アグニ+兽族ドゥンx2

如果有玩过DDS1的，自然清楚ヒート的弱点是冰结。战斗后ヒート逃走。

来到55F，发现协会士兵在内讧。原来エンジェル发动了叛乱，协会分裂为忠于マルゴ夫人和忠于エンジェル的两派。和エンジェル对话后，她让众人去EGG寻找セラ。剧情CG，カルマ协会本部的情节结束。此时可以去地下街找南瓜头买威压的魔石，以及找小女孩玩射击游戏了。

Chapter 5 EGG研究设施







这里本来是エンジェル主导的协会设施，研究人员都是エンジェル派的。进去就看到协会士兵的尸体。两派的交火还在继续。这里的恶魔主要弱点为破魔、猛毒、混乱等异常状态。特别是神族スカアハ，没有猛毒属性的攻击会比较头疼。

B10F和安吉尔侧的研究人员（就是逃跑的那个）对话，拿到「セキュリティカード01」，可以打开号码为01的门。

B11F的恶魔研究室，可以看到被冰封的メーガナーダ——当初被发掘出的两具恶魔之一，也就是恶魔化研究的母本。和研究员对话，选择「カードキーはどこだ」拿到「セキュリティカード02」，可以打开号码为02的门。

返回B10F看见的02号门，进去会和两个バフォメット战斗，战后拿到「セキュリティカード03」。在B11F的03号门内输入密码——选择道具里的贵重品查看，セキュリティカード03上写着密码呢。

B12F，04号门旁边的研究员尸体上拿到「セキュリティカード04」，尽头的电梯通往7F的HUNT区域，御魂弱点是冲击。

B12F进入04号门（密码也写在セキュリティカード04上）。

B13F和鬼神族パズス、神族スカアハ战斗，得到「セキュリティカード05」，打开同阶层05号门（密码12251919）。

B13F研究室，遭遇三士官里的"地"。三人无法接受连续两次败给AI的事实，商议后由地吃掉了另外两人，将3人的力量合为一体。

BOSS 三士官的集合体，夜叉鬼アバドン

刚开始アバドン是物理、地变攻击无效，弱点为冲击。等到アバドン将己方一人吞入以后相性会变为冲击无效，冲击以外的攻击有效。

开场先不攻击他，尽量用辅助魔法提升己方攻击力和防御力（例如メディアx2的LINK技"大天使の加护"），并将其攻击力、防御力降到最低（タルンダ配合挑发），然后就可以放手痛殴了。只要多用辅助魔法，就算是HARD难度也会很轻松。

B30F，在EGG的核心，众人从巨蛋内救出了セラ。此时ヒート却突然出现并攻击サーフ，两人一起掉进了巨蛋内深不见底的培养液中。サーフ离开队伍。

Chapter 6 动力プラント



サーフ的生死不明严重刺激了セラ，整个都市开始失控，巨大的雷达阵向黑太阳发送信息，引起黑太阳的进一步变异。都市的防护罩化为乌有，地球上的物质开始被分解为情报数据，被太阳吸收过去（就如同被吃掉一般）。

为了阻止雷达阵继续对太阳发送信号，剩余4人带着セラ前往都市的发电设施，希望通过破坏这里来停止雷达阵的供电。

进入动力プラント，门的开关（制御パネル）全部被敌兵破坏，需要ロアルド用自己充当介质将其打开。简单地说就是一个制御パネル对应一道门，唯一的一个例外是同时开关两道门的制御パネル。

这里的地图结构并不复杂，但是太大，道路都很长跑路相当花时间，算是第一个有点考验玩家耐心的迷宫。

首先从西侧走到底，B2F打开小端末（记录点）D附近的开关，消灭2台自警系



统（弱点为电击），打开里面的开关。再往东侧走，见到开关就打开，经过地下动力炉绕回被阻挡的门内侧（道路全部走完就对了）。再次消灭两台自警系统（弱点为电击），打开里面的开关。两个开关都打开后，正面的大门就开了。进去消灭主控制系统（弱点为电击）。

消灭主控制系统以后，被ローカパーラ的人员挡在发电设施外面，强攻不进的エンジェル下令手下解放了メーガナーダ，瞬间突破了ローカパーラ的防线。身为ローカパーラ领导人的ロアルド决定留下阻挡メーガナーダ，让众人继续前往主控制室中止电力。跟着是和设施里的警备班人员交战。

BOSS 夜叉鬼ナーガラジャ+龙族ナーガx2

ナーガラジャ弱点为火焰，ナーガ弱点为火焰、地变。如果让3个同时存在的话，当它们HP消耗到一定的程度就会发动合体技“愚者断罪”，威力惊人。最好是任何时候都保证场上只有一个ナーガ。ナーガラジャ会不断呼叫ナーガ的增援，一边消灭援兵一边削减他的HP即可。



ナーガラジャ的主攻魔法是电击，有电击ブレイク会轻松许多。

打倒警备班，进入主控制室内。ゲイル操作电脑关闭了发电设备，然而雷达阵的送信依然没有停止。这时接到ロアルド的电话，他遭到メーガナーダ攻击身负重伤，深知以目前的众人之力无法战胜这个庞然大物，决定将整个发电厂一起引爆。アルジラ赶去救援ロアルド，剩余的人员和セラ一起前往EGG设施，寻求别的拯救手段。

●アルジラ和ロアルド离队，セラ加入代替サーフ的位置，她的能力完全继承自サーフ，但升级的点数分配不受控制。

Chapter 7 EGG设施（第二回）

由于停止供电，内部变得漆黑一片。记得事先在商店购买大量照明用的ライトマストーン和防止陷阱伤害的コアシールド。在没有照明的情况下遇敌会被偷袭。

EGG内部已经变成了非人的地狱，空间变得飘忽不定，出现了许多空间歪曲(传送点）。但难度并不大，玩家只需要把每个传送点都走一次，自然会到达通向下面阶层的楼梯。宝箱可以以后再来找，那时候没有空间歪曲了，会方便许多。

B30F，ヒート变成的夜叉鬼ヴリドラ已经把巨蛋吞进了肚子，以小山一般庞大的身据盘踞在原本核心的位置。

BOSS 夜叉鬼ヴリドラ+触手x2

ヴリドラ的相性是冰结反射，电击弱。两条触手没有弱点。直接攻击本体会被触手挡住，消灭触手以后一段时间其还会再生。

在触手完整的情况下，ヴリドラ基本上是憎恶の暴流（冰结）、パワーウェイブ（物理）、サイレントハウル（魔封）3种特技交替使用。其中威胁最大的是憎恶の暴流，其冻结几率奇高，被冻结的人会遭到触手的连续攻击。因此一定要准备冰结ブレイク类护罩魔法，将这招无效化。



触手被消灭状态的ヴリドラ会使用アギダイン（单体火焰）、炽热の咆哮（万能攻击），和怪音波（混乱）。趁着触手被消灭的时间内，尽可能用电击魔法攻击本体。

总之，这是一场全面考验玩家技能搭配能力的战斗，也比此前的BOSS强出一个档次。

Chapter 8 ヴリドラ腹内

镜头一变转为在巨蛋内（ヴリドラ的腹内）意识模糊的サーフ。巨蛋内原本用以令セラ生存的培养液发挥作用救了他。

神秘的黑猫出现在サーフ面前，告知了他ヒート仇恨他的真相，以及サーフ和ヒート的原形人物（也就是身为AI的他们的初始母本）——セラ的研究者身上发生的故事。

ヒート的原形人物，人类ヒート的灵魂来到サーフ面前，召唤他和自己一起面对人类サーフ的灵魂，切断自身的因缘。

BOSS 夜叉鬼リアルヴァルナ+夜叉鬼フェイクヴァルナ

剧情战斗，基本算是走过场。己方是サーフ+人类ヒート的灵魂，2对2，注意回复即可轻松获胜。

战斗结束，サーフ化身的恶魔ヴァルナ切开了ヴリドラ的腹部，随着泉涌般的血水一起流出。ヒート死去了。

Chapter 9 空港~停机库



サーフ归队，离开EGG前往空港寻找飞机，飞往地球另一侧的雷达阵。セラ决心用自己的能力，直接把自己的意识化为数据流送往太阳，阻止太阳的异变。

此时返回EGG门前，会引发隐藏BOSS四天使的剧情。

和EGG门前的研究人员对话，查出他话中的漏洞（这段完全是在恶搞逆转裁判啊）。除了“立ち去る”是放弃离开，不用选择以外，以外的选项都选择一遍，看见有新的选项就选，就算不会日文也可以很快完成这次询问。四天使的位置：

ウリエル	EGGB13F研究室，和三士官集合体アバドン战斗的房间内。
ラファエル	工厂区收容所，罐头流水生产线终端，上次拿取罐头的地方。
ガブリエル	协会本部大楼20F，第一次和三士官战斗的停机坪。
ミカエル	打倒以上三天使后，被占领的地下街，那处可以上到地表看到黑太阳的地方。这一战四天使会依次上阵。

空港内地形并不复杂（其实2的迷宫总体来说比起1代大为简化，只需要耐心走一遍就可以弄清楚地形），就是通道比较长，外加回复点很少，事先准备大量MP回复道具再来挑战吧。

空港内的敌人很强力，等级全部在50以上，如果是Hard难度，被偷袭导致全灭并不稀奇，因此一定要经常记录。雷电魔法、火焰魔法、咒杀魔法在这里能发挥很大作用。

一路上陆续会和エンジェル的部下化身的恶魔战斗，属于通常BOSS战。

BOSS 1F：夜叉鬼カーリー+夜叉鬼ダーキニー

カーリー的特技“冥界の门”是全员石化攻击(咒杀属性)。ダーキニー会使用物理反射护罩，被打倒以后カーリー还会继续呼叫ダーキニー增援。



——1F：夜叉鬼チェルノボグ

其弱点为火焰，是个很特殊的家伙，会拷贝己方人员的能力做成影子。能力和己方完全相同，包括弱点。针对弱点消灭己方的影子以后，用火焰魔法集中攻击チェルノボグ即可。

——1F：夜叉鬼カルティケーヤ

技术型BOSS。特技“极彩の疾风”会将他的命中和回避提升至极限，但被打中一次效果就会消除，因此战斗的关键就是如何能够碰到他。

增加己方命中的スクカジャ必备，装备カウンタ技能，在他攻击时候反击也能提高击中的几率。他的攻击魔法只有冲击和雷电二种，针对性地使用ブレイク会很有效。

打倒3个BOSS，来到空港的停机库。进入这里以后将前往最终迷宫，无法回头了。因此在地面上还有什么未了事的话，就等做完了再走吧。

空港后的一连串剧情CG。接下来发生的剧情一定会令玩家大为吃惊，也是对于这一作剧情评价的分水岭。对于接下来的剧情发展难以理解的人，会觉得剧情很糟糕。而理解了剧情的人，则会觉得剧情有创意和突破。那么，读者你又会是哪一派呢？

Chapter 10 太阳：死者之海

最终迷宫：一切情报的核心和源流，太阳。这里同时也是死者的世界，一切死者的情报最终也随着数据流到这里。进入太阳后为什么不能再返回的原因也是如此——主人公、以前的伙伴、这里所有的人，都是已经死去的灵魂——完全情报的存在。

アルジラ、シエロ、ゲイル、ロアルド或ヒート（根据玩家的选项，系统会在ヒート和ロアルド中选一）返回了队伍，5个人重新集合了起来。

エンジェル的灵魂传授给主人公专用特技三界轮回（根据玩家选项达成条件）。

ルーパ的灵魂传授给ゲイル专用特技ピュルリプレゲトン（根据玩家DDS1里的选项达成条件）。

ジナーナ的灵魂传授给アルジラセラフィックロア（根据玩家DDS1里的选项达成条件）。

最终迷宫里出现的敌人都是真正的恶魔（不是人变化而成）的灵魂，无可置疑的强，这里也没有什么保险的战术，总之第一次遇到的敌人先查看弱点，然后针对弱点攻击吧，要不就是万能魔法狂轰也可。

BOSS

太阳第二层——5F会和DDS1里的BOSS，**阿修罗ハヤグリーヴァ**战斗。其以火焰攻击为主，弱点冰结。

太阳第三层——4F会和DDS1里的BOSS，**阿修罗カマソッツ**战斗。其弱点电击，防御状态下是地变。

答对了雪娃娃的100问以后，在这里也可以和雪娃娃战斗。

太阳第四层——8F会和DDS1里的BOSS，**阿修罗ラーフ**战斗。其弱点是冲击（头部）和火焰（身体）。

太阳第五层——3F会和DDS1里的BOSS，**阿修罗ラーヴァナ**战斗。其强力特技大千世界の风是冲击属性。

这里还有一名隐藏BOSS，埃及的恶神赛特。挑战条件是打倒了太阳第六层的两名隐藏BOSS。



太阳第六层——3F BOSS 夜叉鬼メーガナータ。其分为开、闭二种形态，通过技能"雷変のモクシャ"切换。闭状态下电击吸收、物理无效。攻击多为物理属性。使用"黒きバクティ"后会接着使用万能属性的"ヴィラージュの剑"。

开状态下的相性是火炎、冰结、冲击无效，使用各种魔法攻击。使用"黑きバクティ"后会接着使用电击属性的"メール雷火"。

这里有两个隐藏BOSS，印度神话中的主神毗湿奴神和湿婆神。

挑战毗湿奴神的条件是从迷宫里遇到的敌人ナラシンハ身上得到贵重品ナンダカ（战斗后随机掉落）。挑战湿婆神的条件是从迷宫里遇到的敌人パールヴァティ身上得到贵重品ピナーカ（战斗后随机掉落）。打倒了这两名BOSS以后就可以挑战第五层的赛特了。

Final BOSS

梵天ブラフマン

梵天ブラフマン分为五相，连续作战，某一相的HP耗完后于行动交换时切换到下一个相。这里要注意的是，如果相在梵天行动回合内转换，那么有可能前回合所做的护罩毫无用处，所以要自己通过HP的颜色计算HP的存量（就是看是否变红）。另一种方法是使用反击技能，在我方的回合切换，这种方法比较安全但是需要敌人配合。

●BOSS一回合能行动5次，普通攻击为全体万能属性。

●技能"エターナルゼロ"的作用是降我方能力到底同时自身能力升到顶。注意能力降低魔法也会随着相的改变延续，不会消失。

●技能"ブラフマーストラ"为全体万能超特大攻击。

第一相：使用火炎、破魔、辅助——使用火炎吸收防御。这一阶段威胁不大，用辅助魔法提升能力为上。

第二相：使用冲击、物理、神经——冲击最为常用，以冲击防御为主。

第三相：使用地变、咒杀——如果队伍中没有怕地变的话，就要使用咒杀反射防御了，对方不但会即死攻击，主攻手段中的诅咒状态也相当麻烦。

第四相：使用电击、神经，并开始使用"エターナルゼロ"——"エターナルゼロ"实在是很可怕的技能，而且总是回合开始时候用，也就是说上一回合没有准备防御的话就玩完了。神经的威力不大，还是使用电击防御安全系数高。

第五相：使用冰结、魔封、变身解除魔法，会使用"ブラフマーストラ"——"エターナルゼロ"+"ブラフマーストラ"可以算最厉害的攻击组合了，好在这两个技能都会在回合初使用，有一个回合的时间回复。防御方面首推冰结吸收，因为"エターナルゼロ"后对方使用冰结魔法的几率很高，可以借此大量地吸收HP回复。

战胜梵天后就是结局了。不知道玩家能否理解这次的结局，个人觉得真的是意味深长呢。这次DDS2的剧本不光是结局，其他很多地方，在RPG剧本历史上来说都是空前的创新了。

附录：雪娃娃的100问

Qオイラの种族はどれホ？ A魔族
Qカルマリングの强化アイテムはどれだホ？ A猫目石
Qカルマリングの素早さを上げる强化アイテムはどれだホ？ Aルビー
Qキュヴィエ症候群のキュヴィエとは何ホ？ A发见者の名前
Qアギダイン？ブフーラを持ったキャラとテラダイン？ジオを持ったキャラとで使えるリンケージは何种类ホ？ A6种类
Qアルジラが人间の姿で战斗を终えたときのセリフはどれホ？ A「逃げないから……」
Qアルジラが变身する恶魔の名前は何ホ？ Aブリティヴィー
Qアルジラのアートマの名前は何ホ？ Aサイズミックウェーブ
Qアルジラのドライブカラーはどこにあるホ？ Aスカート
Q色々な所にある「异样な物体」中に入ってないのは次のうちどれホ？ Aソーマ
Qヴェータラのセリフ「闻ケ！我が○○ノ叫ビ！！」○○に入る言叶は何ホ？ A筋肉
Q「运」のパラメータを上げると变化する事の中で正しいものはどれホ？ A敌の先制する确率が下がる
QLマハブフダインの条件はブフダインと何だホ？ Aテラダイン
Qエンジェルが10年前にいた组织は何ホ？ A国际环境保险机构
Qエンジェルのアートマの名前は何ホ？ Aメイルシュトロウム
Qオイラの利き手はどっちホ？ A左
Q樱花闪乱で付着するバッドステータスは次のうちどれホ？ A魅了
Q海底ケーブルでカルマリングを入手したとき战った恶魔は何だったホ？ Aグール
Q回复端末で回复を行った际に最も安く回复できるのは次のうちどれホ？ A咒い状态を回复
Qカルマ协会でのエンジェルの立场は何ホ？ A技术部部长
Qカルマ协会に捕らえられていたフレッドの仲间の名前は何だったホ？ Aティミー
Qカルマシティの住民が首から下げている物はなに？ Aカルマサークル
Qカルマ端末からマントラ取得ができるのは何のおかげだホ？ Aハッキングツール
Qクヴァンダが使うスキルは次のうちどれホ？ A惑いの墨绳
Qゲイルが变身する恶魔の名前は何ホ？ Aヴァーユ
Qゲイルのアートマの名前は何ホ？ Aツイスター
Qゲイルの癖はどれだホ？ A眉间を指先で触る
Qこの中で一番安いマントラはどれだホ？ A修罗
Qこの中でセラじゃないのはどれホ？ Aエンジェル
Qサーフ达のいたジャンクヤードはステージいくつだったホ？ A1
Qサーフのアートマの名前は何ホ？ Aウォータークラウン
Qサーフの名前の正しいつづり方はどれホ？ ASERPH
Qシエロが变身する恶魔の名称は？ Aディアウス
Qシエロのアートマの名前は？ Aレインボーアーチ
Qシエロのドライブカラーはどこにあるホ？ A腰
Qジナーナのアートマの名前は何ホ？ Aアウローラ
Qジャンクヤードでジャックブラザーズはどこの构成员だったホ？ Aソリッド
Qジャンクヤードの巨船の残骸で敌の目を欺く为にアルジラがした事は？ Aセラに变装した
Q咒杀ブレイクで防ぐ事が出来るバッドステータスはどれホ？ A石化
Qスキル「ブフ」の消费MPはいくつホ？ A3
Qスクカジャを4回かけた后、スクンダを1回かけられたらスクカジャは何回かかっている事になるホ？ A2回
Qスペルグルームで下がるステータスは次のうちどれだホ？ A魔法攻击力
Qスメルグレイビーを食べるとどうなるホ？ AHPが回复し魔封になる
Q石化した状态で　とある攻击を受けるとこなごなになって死ぬ事があるホ　その攻击は物理と铳击とあと二つは何ホ？ A冲击と地变
Q战斗时の「MEMBER」コマンドでリストの一番下にあるコマンドは何だホ？ A引き下がる
Qソーラーノイズがmaxから1つ进むと何になるホ？ A7/8
Qソーラーノイズがミニマムになった时は何が起こる事があるホ？ A状态异常が治る
Qタイトルムービーでサーフがハンドガンを击つ回数は何回だホ？ A5回
Q正しい火炎魔法はどれホ？ Aアギ
Q正しい地变魔法はどれホ？ Aテラ
Q正しい电击魔法はどれホ？ Aジオ
Qたびたび现れる谜の黑い猫　白いのはどっちの耳？ A右耳
Q弹丸「通常弹」の攻击力はいくつだホ？ A8
Q地下街MADMARTの看板でMADとMARTの间に书かれているイラストは何だホ？ A弹丸
Q地下街でアディルからもらった物资はハッキングツール　液体窒素弹と　あと1つは何だったホ？ Aメディカルキット2个
Q地下街でベック大佐の映像を见た时　ゲイルが言った言叶はどれホ？ Aまるで违う颜だ
Q地下街のMADMARTの店先に置かれているものは次のうちどれホ？ Aテレビ
Q地上の人々を结晶化させた奇病の名前はなんだホ？ Aキュヴィエ症候群
Q次の恶魔名で正しいのはどれホ？ Aバビルサグ
Q次の恶魔のうち蹄がない恶魔はどれだホ？ Aタラスク
Q次のうちで最も优先顺位の高いバッドステータスはどれホ？ A咒い
Q次のスキルの内、付着するバッドステータスが违うのはどれホ？ Aサイレントハウル
Q次の中でHP回复量が一番低いアイテムはどれだホ？ Aメディカルキット
Qディアウスの弱点でないものはどれホ？ A魔封
Q毒を受けると行动后にダメージを受ける以外にどんなデメリットがあるホ？ A攻击力が下がる
Qネコマタが攻击をする时、爪が伸びる手はどれだホ？ A左手
Q咒われている时は咒杀属性の攻击に弱くなるホ　ウソ？ホント？ Aホント
Qハーリー？Qのアートマの名前は何ホ？ Aバーニングステーク
Qバットのアートマの名前は何ホ？ Aソニックウェーブ
Qパナシーアで回复できないバッドステータスは次のうちどれホ？ A冰结
Q早く敌を倒すほど多くもらえるものは何ホ？ Aお金
Qバロンのアートマの名前は何ホ？ Aタービュランス
QHPを一番多く回复する事ができるアイテムはどれホ？ AHPノイズ
Qフィールド移动中にXボタンとL1ボタンを同时に入力すると何が起こるホ？ A90度左を向く
Qブッカブーの相性はどれホ？ A冲击に弱い　冰结に强い
Q物理攻击を反射した时にキャラの前に出るバリアは何色ホ？ A赤
Qブリティーヴィーの「狩る」がクリティカルになった时に最初の攻击が当たる部分はどこだホ？ A左腕
Qヘカトンケイルが首から下げているものはなんだホ？ A南京锭
Qマカトラ1回で分け与えるMPはいくつホ？ A50
QMADMARTで物を卖った时 何$で1ポイントになるホ？ A$100
QMADMART EXPRESSの店主が贫乏ゆすりをしている足はどっちだホ？ A左足
QMADMART EXPRESSの店主の名前は？ Aジョニー
QMADMARTで买い取ってくれるのはどれホ？ A植物
QMADMARTの店主の名前は何ホ？ Aキャシー
QMADMARTのランクが2の时 卖り出されるカルマリングはマジックリングと何だホ？ Aクイックリング
Q麻痹にかかった时、攻击があたりにくくなる以外にどんなデメリットがあるホ A防御力が下がる
Q魔封に挂かっている时に魔力泥棒されるとどうなるホ？ A大量に吸收される
Qマントラデータにおいて、周囲を囲むと现れるマントラの名前は何だホ？ A秘言
Qマントラを汉字で书いた时、正しいのはどれホ？ A曼斗罗
Qミック・ザ・ニックのアートマの名前は何ホ？ Aソーラエクリプス
Q猛毒状态を回复したい时に正しくない方法はどれだホ？ Aミステリーフード
Q猛毒のバッドステータスが付かないスキルは次のうちどれホ？ A丑の刻参り
Q罗刹状态での战斗で正しくないのはどれホ？ A取得APの上升
Qルーパのアートマの名前は何ホ？ Aラヴァフロー
Qレーション3つ　ディスポイズン2つ　ランチアビーズ1つ买いました。合计いくらだホ？ A$1200
Qレベルが上がった时に起こる事があるのは次のうちどれホ？ Aアイテムを发见する
Qロアルドが变身する恶魔の名前は何ホ？ Aインドラ
Qロアルドのアートマの名前は何ホ？ Aライトニングボルト
Qローカパーラの名前の意味はなんだホ？ A世界を守る神々
Qワイルドカードを使うとどうなるホ？ A敌に万能属性ダメージ

□文/MONKEY KING 责编/唯夜



ANOTHER CENTURY'S EPISODE

相信这款“异世纪传说”给众位玩家带来了不少的惊喜吧?我当初也没有想到本作的素质竟如此之高,不仅收录了众多名作的机体,更将这些机体的性能与武器刻画得十分细致,一招一式都像模像样,忠实地再现了原作中的神髓。游戏的剧情虽然有些牵强,但还算比较出色,战斗的手感也很好,是高达迷们不可错过的佳作! □文/黑天使 责编/龙马

PS2	本刊译名:异世纪传说			
	BANPRESTO	2005.1.27	7140日元	95KB
动作游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

基本操作说明

选择“NEW GAME”后,首先要进行难度选择:ルーキー菜鸟,简单难度、パイロット驾驶员,一般难度、エース王牌,高等难度。

之后进行操作设定,共有2种操作模式:

コントローラタイプ セミオート

半自动模式,锁定敌人后会根据敌人位置自动进行上升或者下降移动,武器方面则会根据与锁定敌人之间的距离长短切换为最适合的武器。操作相对简单,但武器选择比较难以控制,适合于初心者与动作游戏苦手的玩家。

L1,L2	无用	□	ウェポン使用主武器
R1	上升	△	ロックオン锁定敌人
R2	下降	○	サブウェポン使用副武器
左模拟摇杆	控制机体移动	X	ダッシュON/OFF开启或关闭推进器
右模拟摇杆	视点控制		

コントローラタイプ マニュアル

手动模式,所有操作都由手动进行,武器方面则是由玩家手动进行武器选择。与半自动模式相比,操作相对复杂,但胜在武器选择的自由性,可以应对情况选择武器,适合于擅长动作类游戏的玩家。

L1	アタッチウェポン1	□	ウェポン使用主武器
L2	アタッチウェポン2	△	ロックオン锁定敌人
R1	上升	○	サブウェポン使用副武器
R2	下降	X	ダッシュON/OFF开启或关闭推进器
左模拟摇杆	控制机体移动		
右模拟摇杆	视点控制	L3+R3	スペシャルウェポン

剧情背景



随着人类文明的发展,地球上有限的资源已经明显的缺乏,因此人们将生活空间开拓到了宇宙,设立了很多宇宙殖民地。但是,随之而起的就是留在地球上的统治者们对宇宙资源的掠夺,身为同一物种的人类被分为了地球与宇宙两派。宇宙的住民因为不堪地球圈势力的重压而反抗情绪高涨。看到事态严重性的地球组织为了对抗宇宙势力,而将地球联邦、OZ、提坦兹等势力集结到一起成立了地球圈统一政府UCE,对敌对势力进行镇压。某日,随着一名见习驾驶员的入队,异世界的传说慢慢地展开了……

任务1 峡谷地带

●作战名:训练 ●胜利条件:击破演习机体 ●败北条件:——

游戏的第一关只是用来让玩家熟悉一下游戏的各种基本操作,没有任何难度。首先会出现三台渣古,用△键锁定后,按□键攻击即可。之后进行近身攻击练习,锁定后接近练习机体,当锁定标志改变后按攻击键击落。随后是上升下降的训练,只有与训练机保持一定以内的高度差才能成功锁定。接下来是回避训练,在训练机向你开火的瞬间向左或向右轻推左模拟摇杆就可以回避敌人的攻击,同时进行攻击的话还可以打出会心一击,不过回避会消耗大量的推进器能量,这一点要注意。下一个项目是使用副武器,将训练机锁定后,按下○键就能使用威力强大的副武器,还可以配合主武器一起使用。最后是冲刺的练习,按下X键就能打开推进器,实现高速移动,但要注意推进器的能量槽,耗尽的话会有一段时间使用不能。在冲刺状态中再按一下X键就可以关闭推进器,此状态下推进器的能量槽会快速恢复。通过前面6项练习后,刚要撤回基地,突然出现了一大批敌人,原来是ポセイダル(波塞达尔)军十三人众之一的ギャブレー(加布里)带队袭来,达成条件变为“敌势力击破”。本关敌人全都十分脆弱,轻松全灭后过关。





敌人全灭后,我军回到基地,但却来晚一步,加布里已经抢走了我方要运送的机密物资,基地司令也战死了。战后得到情报,加布里所属的波塞达尔军是近年来为了追求金钱与权力而向地球发起进攻的潘塔格纳星系的组织,不知为了何种原因而抢夺我方的机密物资。随后,UCE(地球统一机构)下达命令让ラ・カイラム(拉・凯姆)去追击敌人,一定要抢回机密物资。

任务2 峡谷地带

●作战名:机密物资夺还 ●胜利条件:敌人运输机击破

●败北条件:——

从先行的友军那里得到情报,敌人的袭击部队正在全力逃走中,己方已经派出了一支部队去阻截他们,而我军则要尽快赶到现场,夺回被抢走的机密物资。之后还从基地中回收了一台新型机体“破云者量产型”,虽然防御力较低,但运动性比较出色,武器性能也很好。



战斗开始后,一开始就能看到敌人的运输机,但建议先击破周围的敌机,增加击坠数,若想节约时间的话也可以追着运输机死缠烂打,很轻松就能搞定。击落运输机后,北辰出现为加布里做掩护,加布里趁机带着物资逃走,达成条件变为“敌势力击破”。北辰手下的机体速度很快,要多与他们打运动战,抓住机会冲刺接近使用近身攻击猛攻,全灭后过关。

战后UCE的デルマイユ(德尔麦优)公爵分析,波塞达尔军是想将抢走的物资高价卖给众多敌对势力,对我方将会十分不利,因此决不能让他得逞。对应紧急事态,UCE决定成立追击特化部队ロンドベル(朗德贝尔)。

任务3 巨石群

●作战名：友军机援护 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

新成立的朗德贝尔队接到联络，一台友军机体正在单独与敌人作战，其位置正在我方的进路之上，为了救助友军，我方火速赶往战场。



本站敌人很多，但都是坦克和直升飞机之流，完全不是我方MS的对手，轻松搞定。而友军居然是由クワトロ（科特罗）大尉驾驶的百式，其实力极为强劲，根本无须担忧，全力对付敌人即可。全灭初期敌人后，ディターンズ（提坦兹）的渣古队登场，但实力不济，注意回避，很容易对付。另一边百式也突破重围，成为同伴。

过关后，得知提坦兹已经正式脱离UCE，但其势力并不强大，对于UCE来说还构不成威胁。结束战后报告会进入RENDEZVOUS POINT，在这里可以购买机体、强化机体或是战舰，机会并不多，一定要珍惜，合理利用。

任务4 日本近海

●作战名：机密物资回收 ●胜利条件：物资发现

●败北条件：物资破坏

本关开始后得知リクレイマー（利库雷玛）的情报，这是一个研究被称为オルファン（奥鲁番）的地球外建筑的组织，使用“生体机器”作为武器，他们曾与波塞达尔有过接触，也许同机密的物资相关。我方的战舰グラン・ガラン（古兰嘎兰）正在太平洋上空同利库雷玛交火，虽然击退了他们，但机密物资却落到了海中，因此我军要到海中进行打捞。



为了搜索物资，我方机体配置了特殊的雷达，显示在屏幕正上方，距离物资近声音就大，距离远声音就小，声音最大时则是有敌人在干扰，尽快找出灭掉。本关开始后一直向北，有一场战斗，小心敌人的隐身，接近后再攻击。之后在第一个路口左转，来到一块很空旷的地方，这里有很多箱子，但只有一个是物资，其他的都是爆弹，寻找声音最大的，锁定后走近按□调查。找到物资后，利库雷玛军杀来，干掉几台，本关BOSSジョナサン（乔纳森）出现，其实力极强，速度很快且经常隐身，近身战斗很容易被他从背后偷袭，尽量保持距离用枪械攻击。

胜利后，夺回物资，但潜艇却被攻击而产生剧烈爆炸。战后，德尔麦优说明机密物资叫作E2，是UCE秘密研究的高浓度能量结晶体，它可以与其他能量同调，并发挥出惊人的威力，现还剩下5个，各势力就是为了自己的野心而抢夺E2的，而我们当然要阻止他们。

任务5 南极基地

●作战名：E2强袭部队包围 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：——

UCE已经查明波塞达尔的袭击部队正在南极，并对他们展开了大规模的包围作战，我军也要火速赶到。

开战后，ゼクス（捷克斯）带领白牙部队前来抢夺E2，干掉初期的几台机体后，捷克斯驾驶托鲁吉斯出现，他的回避率极高，远距离攻击很难命中，建议近身攻击，但看到他蓄力使用光束炮时一定要闪避。击退杰克斯后，一台己方的エアリーズ被敌人的相同机体追击，败北条件变为“友军エアリーズ击坠”。这里要小心的是，根本无法分清哪台机体是己方的，只能通过是否攻击自己来判断，当攻击到友军时，他会大叫“我是自己人”，可以先打他一下，废掉一点HP后就能分清了，然后只向那些满HP机体开火，全灭敌军后过关。



战后白牙取走了1个E2，而波塞达尔军的消息也断绝了，事态更加恶化。

任务6 オーストラリア东部

●作战名：E2打上阻止 ●胜利条件：友舰护卫

●败北条件：友舰击沉

有情报表明波塞达尔军曾与统一帝国ギカノス（基加诺斯）有过接触，想要将E2卖给他们。而基加诺斯军正在准备发射火箭，应该是想要运送E2到宇宙，ナデシコB（大和抚子）正在前去阻止，我军则要为其护航。



十分轻松的一关，敌人会陆续出现，但大和抚子装甲很厚，不用担心，专心消灭敌人，炮台的射程较远需要注意。突破敌阵过关，但最后火箭还是升空了。战后得知，波塞达尔也发射了火箭，E2扩散到了宇宙中，我方也受命赶往宇宙。

任务7 スペースノイド

●作战名：穿梭机打上 ●胜利条件：穿梭机护卫

●败北条件：穿梭机破坏

为了确保宇宙航路的安全，我军的先发部队要乘坐穿梭机到宇宙，因此要先护卫他们升空。



较有难度的一关，敌人从四面八方不断涌来，最好保护在穿梭机附近，不要贪图击坠数而离得太远。到后期敌人数量激增，还会有水中敌机，一定不要漏过。

需要注意的是，千万不要使用会误伤己方的大威力武器，打到穿梭机的话定会叫你欲哭无泪。

胜利后我方也赶往宇宙，并进入RENDEZVOUS POINT。

任务8 地球卫星轨道上

●作战名：ミラー卫星破坏 ●胜利条件：三台卫星与敌势力击破

●败北条件：——



司令部传来命令，来自外星的グラドス（古拉多斯）帝国向地球展开了攻势，他们的新型兵器已经在地球卫星轨道上展开，一定要尽快击破这些卫星。

敌人的卫星只是一些活靶子，机体的速度较高但十分脆弱，轻松搞定。全灭敌人后援军袭来，同样不堪一击，但随后出现的三台机体回避力较高，攻击力也不弱，要小心应付。

古拉多斯帝国虽然撤了，可提坦兹在宇宙中更为猖獗，占据了月球的一部分。

任务9 タミナルコロニ

●作战名：大和抚子援护 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

突然接到大和抚子的来电，葫芦计划的主要卫星アマテラス（天照）发生暴动，首谋者“火星的后继者”占领了天照的中枢系统，因此需要我们前去援护。

本关首先要面对的是一大群バッタ，虽然数量众多但毫不足惧，之后北辰再次出现，他手下的积尸气会使用瞬间跳跃，小心被偷袭，可以在他们转移来之前锁定，一出现就近身猛攻。最后打倒众多バッタ后过关。

虽然经过苦战，天照还是失守了，遗迹内的重要部件被送往火星后继者的基地，不知他们隐藏着怎样的阴谋。

任务10 グラナダ上空

●作战名：グラナダ夺还 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

UCE决定从提坦兹手中夺回月面都市格拉那达，并以这里作为突入基加诺斯的前哨基地。我军将作为先头部队，援护友军突入格拉那达。



进入战斗后，发现一艘民用穿梭机，要一边保护它一边作战，好在敌人都是些渣古和飞机。全灭初期敌人后，敌本队出现，并准备向拉凯姆发射粒子炮，达成条件变为“敌势力击破”，败北条件变为“粒子炮发射”。击破渣古队后，Z高达中的强敌亚赞出现，要小心他的特殊攻击“海蛇”，被击中的话硬直时间极长。

胜利后得知UCE将成立宇宙军，讨伐各宇宙殖民地，令局势更加动荡。

任务11 基加诺斯月面帝国

●作战名：基加诺斯帝国制压 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：——

基加诺斯帝国得到E2后，如果应用到他们的最终兵器“マスドライバー”上的话，地球就会被灭亡，因此UCE宇宙军决定对其发起总攻。



战斗开始后，マスドライバー向地球发射了陨石，幸好被联合宇宙军击破，随后展开攻略战。在与敌人作战时，一定要小心マスドライバー，当出现CAUTION字样时，要尽快加速脱离其射程。全灭敌人后，干掉基加诺斯的苍之鹰マイヨ（麦由）的三名手下，麦由出现单挑。他的火力猛速度快，导弹攻击追尾性好，相当棘手，尽量接近攻击。

基加诺斯帝国虽然灭亡了，但E2被带往了基加诺斯的宇宙要塞，我军还要继续追击。

任务12 フオン・ブラウン

●作战名：月面都市解放 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：月面都市40%破坏

我军突然接到联合宇宙军的紧急呼叫，月面都市正受到古拉多斯帝国的威胁，



要求解放战俘，必须尽快支援。而市长声明，如果都市被破坏严重的话就会接受其条件。因此要最小限度地伤害都市。

相当困难的一关，在武器选择方面一定要慎重，不要使用会误伤的武器。在开始地点附近有一处山脚比较空旷，可以把敌人引到这里再开战，尽量使用近身攻击，这样才不会误伤。

任务13 バラータ スター

●作战名：矿山惑星潜入 ●胜利条件：原子炉到达

●败北条件：起爆装置起动

调查队追查到E2被波塞达尔藏在矿山惑星，之后就失去了消息，我军于是前往调查。



本关时间比较紧迫，但敌人都很弱，每到一个区域就会出现一批敌人，全灭后通路才会打开，跟着箭头前行，但打完最后一批敌人却没有指示，依然向下方前进即可。在最下方发现运送E2的加布里，达成条件变为“加布里击破”。他的能力不是很强，如果入手了W高达的话，3发光线枪差不多就能搞定，但要小心不要打爆原子炉。

E2至今没有夺回，UCE气急败坏，决定正式进攻殖民地。

任务14 基加诺斯宇宙要塞

●作战名：基加诺斯要塞袭击 ●胜利条件：ギルガザムネ击破

●败北条件：敌导弹发射/友军战舰击沉

UCE命令我军强攻基加诺斯要塞，夺回E2。虽然已经把敌人团团包围，但古彦·捷姆驾驶的ギルガザムネ凶猛异常，阻挡了我军的进击，因此一定要先击破他！他的装甲厚攻击力高，是一名强敌，更可怕的是很难把他打至硬直，近身攻击很容易遭到反击，最好用大威力的远程攻击。击破他后，我方巨大卫星武器发射，基加诺斯要塞压制成功，夺回了E2，下一个目标则是白牙。



任务15 废卫星周边

●作战名：敌游击部队击破 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

联合宇宙军决定夺回被占领的天照，因此先要扫平周边的敌游击队。

开始后会发现一艘敌舰，但却没有反应，歼灭几台积尸气后，北辰带队出现，战舰也向我军撞来。北辰的手下能力一般，但战舰却是很大的威胁，撞到就会被干掉，因此要注意指示战舰位置的红色箭头，一旦出现CAUTION字样就要加速闪避。由于我军的出色表现，天照终于被夺回了。



任务16 战舰リーブラ

●作战名：战舰リーブラ阻止 ●胜利条件：全部引擎击破

●败北条件：战舰到达阻止限界点





载有E2的白牙军巨型战舰リーブラ正在向地球落下，若E2被引爆发生大爆炸的话，地球将会化为焦土，因此一定要阻止白牙！

虽然向リーブラ发射了导弹，但都被击落，只能破坏它的引擎来阻止其前进。リーブラ的引擎在四个金字塔形建筑的顶点，虽然难度不大但视点比较难掌握，找不到的话就飞远一点吧。随后捷克斯驾驶恶魔高达出现，其冲撞攻击威力相当大，硬直也长，一定要小心。胜利后，护送夺回的E2回地球，进入RENDEZVOUS POINT。

任务17 13バンチ

●作战名：敌奇袭部队制压 ●胜利条件：引爆机雷干掉敌人

●败北条件：——

归还途中我军接到新任务，去讨伐不断袭击殖民卫星的提坦兹。



非常困难的一关，不能直接攻击敌人，只能通过引爆机雷来炸掉他们，需要让机雷在自己与敌人的中间位置，很难掌握，另外要注意与机雷的距离，不要误伤自己。全灭敌人后，ロザミア出现，其机体的MS形态没什么厉害，但MA形态速度极快，冲撞攻击威力巨大，不过破绽也大，回避后猛轰即可。

虽然作战获胜，但因为对殖民卫星的破坏，UCE与宇宙住民的矛盾扩大了。

任务18 ジャブロー

●作战名：ジャブロー夺还 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：——



司令部传来命令，要我军参加夺回被提坦兹占领的军事本部ジャブロー(加布罗）的作战。

经历了前一关的紧张后，本关可谓轻松至极，敌人不多且能力极弱，大部分都是战车。后期ジェリド（捷利德）会赶来增援，但同样不堪一击，近身攻击很快就能将其击坠。

夺回加布罗后，UCE将E2保管在这里，我军则作为地上游击部队执行任务。

任务19 UCE议会

●作战名：UCE议会防御 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：议会本部破坏



在UCE首脑会议的都市附近出现了波塞达尔军的战舰，我军急速赶去支援。本关唯一需要注意的就是敌方战舰的炮击，升到一定高度就会出现CAUTION标志，随后战舰会开炮，要及时下降，躲过炮击后再利用其充填时间升空作战，敌人较弱，基本上没有什么难度。

胜利后，得知殖民卫星共同停止了对地球的资源支持，这等于对UCE的政权发出了独立宣言，经议会讨论，UCE决定出兵。

任务20 峡谷地带

●作战名：残党势力镇压 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——



最近有大批火星残党出没，而且他们持有很厉害的武器，先行的友军被全部消灭了，只有我军才能与之对抗。

首先要与利库雷玛军作战，随后火星残党的魔神出现，他会使用重力波炮，威力极大，正面被击中两三下就会被毁，因此在其蓄力时要利用段位差，飞到其正上方躲避，也可使用装甲厚攻击强的机体硬拼。

任务21 モガディシオ要塞

●作战名：海上要塞夺还 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

这次的任务是要夺回被来自异世界的侵略者ドレイグ（德雷克）军占领的海上要塞，我方会向要塞内部送入工作组进行压制，我军则在周边袭击敌人的炮台，但要注意炮台的高攻击力。



本关初始敌人很弱，只要小心炮台就行。之后出现的不明敌军实力强劲，运动性强火力猛，很难对付。最后麦由袭来，建议先击破其僚机，不然会被夹击，麦由依然很强悍，多使用近身攻击吧。

战后回收了不明机体的装甲，经分析发现与德雷克军的机体有相似之处，其中好像还隐藏着一些什么。

任务22 アラビア半岛南部

●作战名：敌处点调查 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

由于各地出现的不明机体很可能与德雷克军有关，因此我军前往调查他们的处点。



战斗中需要小心从地下发射的导弹，尽量在其升空之前击毁，不然分散后很难躲避。干掉几个敌人后，ジュリル（玖利尔）出现，不难对付，打跑她后，发现敌人处点，并从中涌出不明机体，其BOSS攻击力很高，好在运动性较低，可以绕到身后猛砍。

胜利后，得知E2是UCE与德雷克军联手研制的高浓度能量体，其同调能力非常强，能将其它能量的威力提升到最高点，这些不明机体都是应用E2技术的实验机体。而UCE的德尔麦优为了独占E2而与德雷克翻脸，看来UCE也隐藏着某些阴谋。

任务23 ユーラシア东部

●作战名：友军援护 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——



有消息说德雷克军正在与UCE交火，我军立即赶往支援。战斗中，UCE将数以百计的新型机体运往宇宙镇压殖民地，之后我军与利库雷玛及德雷克军展开混战，玖利尔会出现并在被打倒后巨大化，其实力大增，反应速度与攻击力很强，攻击硬直很长且不会被打至硬直，尽量使用大威力远程攻击。战后科特罗看穿了UCE只是一些被地球的重力所束缚的腐朽灵魂，留下了百式悄然离队。

胜利后，德尔麦优发表宣言开始对宇宙全面侵攻，最初目标定为殖民卫星スウィート ウォーター。进入RENDEZVOUS POINT。

任务24 ラビアンローズ

●作战名：ラビアンローズ防卫 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：ラビアンローズ破坏



收到联合宇宙军ミスマル（御统）司令的来电，波塞达尔军正在进攻ラビアンローズ，而UCE军却坐视不理，只有求救于我军了。

干掉几台敌机后，加布里出现，之后还会有两波援军。将波塞达尔军全灭后，提坦兹军登场，其中的ジオ实力超强，装甲厚火力猛运动也高，保持距离，抓住他攻击的空隙进攻才是上策。

战后得知德尔麦优想要拿无辜的民众开刀，来报复殖民卫星停止供应资源的行为，御统司令表示会尽联合宇宙军的力量来阻止他。

任务25 UCE舰队

●作战名：ピースミリオン援护 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：——



ピースミリオン队选择了协力联合宇宙军，因此正在受到UCE军的攻击，我军也因反感UCE的做法而帮助他们对抗UCE。很艰难的一场战斗，敌军数量众多，又都是新型机体，各项能力都很强，而且AI极高，很容易受到夹击。击破一定数量敌机后，大和抚子C登场，琉璃分析了敌方数据后破坏了它们的AI芯片，敌人全都变成了活靶子。之后敌方BOSS登场，行动敏捷，会发射跟踪飞弹，近身的旋转冲刺也很有威胁，必须开动推进器，打高速战，找机会接近后猛砍。

任务26 スウィート ウォーター

●作战名：殖民卫星攻击阻止 ●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：护卫对象破坏



我军赶到时，UCE军已经对スウィートウォーター展开了惨无人道的攻击，现在我们能做的只有全力保护难民船了。本战前段的难点在于既要避开难民船，又要与成群的敌人周旋，一定要选择不会造成误伤的武器。之后敌方新型机登场，备有光线炮、浮游炮等强力武器，浮游炮尤其烦人，会让玩家失去锁定目标，建议近身肉搏，小心其冲撞攻击。虽然保护了难民，但殖民卫星被毁了，可是以德尔麦优为首的强硬派仍主张继续进攻。联合宇宙军对此将要展开行动，但御统司令拜托我们先回地球保护某人。

任务27 日本近海

●作战名：友军舰援护　●胜利条件：敌势力击破　●败北条件：——

德雷克军最近抓了不少地球人，古兰嘎兰正在日本海附近与他们作战，我军前去支援。非常简单的一战，敌人为德雷克与利库雷玛的混合部队，实力很弱。最后黑骑士出战，他行动敏捷，很多招式难以命中，最好近身肉搏。战后救出了被俘的民众，但德雷克跑掉了。

任务28 サンクキングダム

●作战名：サンクキングダム防卫　●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：防空部队全灭



接受御统司令的请求，我军前去保护正被UCE袭击的和平主义国家サンクキングダム，保护该国首脑、地球和平派主要人物リリーナ（莉莉娜）。如果她能够获得全球民众的支持，则会将地球引导向和平，因此一定要保护她的安全。本关十分简单，基本可以在海上将敌军解决，只要小心飞行机体的偷袭即可，后来的援军也不足为虑。战后，莉莉娜拜托我们带她去UCE议会，她要向全世界人民宣扬和平。

任务29 UCE议会

●作战名：UCE议会占据　●胜利条件：演说支持率60%以上



●败北条件：议会本部破坏

为了演说的顺利进行，我军要保护好议会大厦，而且因为是宣扬和平的演说，因此不能让民众看到战斗的场面。

本关没有什么棘手的敌人，只是直升飞机飞来飞去的很烦人，被拍摄到的话，支持率就会下降。可以使用长距离的武器躲在水中攻击敌人。演说成功后，莉莉娜又请求我们带她去加布罗，直接与UCE交涉，希望他们能放弃威胁和平的E2。

任务30 ジャブロー

●作战名：ジャブロー　●胜利条件：要人车辆到达目的地

●败北条件：车辆破坏

赶到加布罗时，这里正在遭受敌人的袭击，先要保护UCE要员的安全。



开始后，会有シャア（夏亚）登场的剧情，他扬言要将加布罗与E2一同炸为灰烬。距离爆炸还有8分钟，败北条件追加"脱出失败"。由于时间比较紧张，要尽快击破敌人，车辆基本不用管，全力对付敌人即可，小心后期援军攻击力不弱。

加布罗与E2一起消失了，为了报复夏亚，德尔麦优在ゼダンの门集结兵力。进入RENDEZVOUS POINT。

任务31 サートスター

●作战名：サートスター防卫　●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：——

虽然我军急着赶往ゼダンの门，但中立自治区サートスター被波塞达尔军包围，必须先去解救难民。初期有很多陨石炮台，找到炮座位置攻击效果最好。随后与波塞达尔军交战，小心应付オージェ。之后古拉多斯军登场，其BOSS速度很快但好在装甲薄弱，近身猛攻，两三个回合就能搞定。战后得到情报，提坦兹的舰队也正在前往ゼダンの门，为了防止事态的恶化，我军必须阻止他们。

任务32 グリプス2

●作战名：グリプス2防卫　●胜利条件：敌势力击破



●败北条件：限制时间超过

提坦兹的舰队规模超乎我们的想象，因此联合宇宙军决定扫平其老巢グリプス2，我军负责排除周边区域的敌人势力，为卫星炮的发射做好准备。

干掉几个杂兵后，捷利德出战，其散射激光威力超强，不要轻易接近。最后是新吉恩军的クェス（凯斯），实力较弱，结果她后脱出卫星炮过关。

虽然使用卫星炮剿平了グリプス2，但UCE军与新吉恩军已经在ゼダンの门开战了，必须火速赶往。

任务33 ネオジオン舰队

●作战名：ラ・カイラム护卫　●胜利条件：敌势力击破

●败北条件：己方母舰击沉

在我方的进路前方有着新吉恩的大批舰队，想要阻止我们前往ゼダンの门。时间紧急，要尽快突破。

这关要注意敌人的キラードーガ，如果有三台突破我军的防线的话，就会被判定任务失败，因此看到キラードーガ时要第一时间将其击破。在击破キラードーガ队与几艘战舰后，ギュネイ出现，他的机体会使用浮游炮，较难对付，要在他使出浮游炮前近身猛攻，尽快击破。最后要以敌方战舰为目标，躲开舰炮后接近攻击，击沉过关。

事态越来越严重，小行星阿克西兹开始向ゼダンの门移动，并将在数十分钟后相互碰撞，周边的UCE舰队全会被卷入，情况十分危急，我军冒着危险前去通告。

任务34 ゼダンの门

●作战名：UCE舰队援护　●胜利条件：敌势力击破　●败北条件：——



阿克西兹与ゼダンの门的碰撞已经无法回避，UCE决定放弃ゼダンの门，撤离全部舰队，但大部分战舰由于处于新吉恩军的包围之中，无法顺利撤离，这时就需要我军去为他们打开突破口了。

灭掉几队敌军后，阿克西兹与ゼダンの门发生了猛烈的碰撞，巨大的冲击波将没有及时逃走的战舰全部卷入，陨石在战场上横飞。之后的战斗虽然敌人实力一般，但陨石会给我军带来不少的麻烦，还是尽快消灭敌人吧。之后要与赤色彗星夏亚战斗，其实力超强，远近程攻击俱佳，动作也十分敏捷，浮游炮攻击更加可怕，不仅难以躲避，更会从我方背后施以偷袭，造成硬直，建议近身猛攻，干掉他过关。

战后，UCE军元气大伤，德尔麦优行踪不明，UCE已经丧失了其指挥系统，处于机能停止的状态。现在夏亚已经身亡，所有的矛头都指向了在背后操纵战争的波塞达尔，只有打倒他才能赢来真正的和平。

任务35 キリマンジャロ基地

●作战名：キリマンジャロ制压 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

UCE坏灭之后，地面上的敌人趁机蜂拥而起，必须要阻止他们。首先要制压提坦兹的据点キリマンジャロ基地。战斗开始后不久，フォウ（凤）驾驶精神力高达出战，达成条件变为“精神力高达击破”。精神力高达防御力超强，攻击武器种类丰富，射程也超长，可以在我方射程之外攻击，而且可以抵御光线类武器的攻击，可谓一名强敌。好在其行动缓慢，可以轻易绕到其身后猛砍，围着她不停攻击，就可击破过关。胜利后，提坦兹的首领加米托夫身亡，提坦兹被消灭。

任务36 北米近海

●作战名：ドレイク军歼灭 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：友军舰击沉



德雷克为了与古兰嘎兰作战，于太平洋上空集结了大批军队。敌人的势力极为庞大，一定要在本次作战中斩草除根，不能留下隐患。首先要攻击ゲアガリング，在它使用防护罩时，一切攻击都会无效化，还是先击破袭击古兰嘎兰的敌机吧，在其防护罩消失时猛攻就能击沉。ウィルウィプス出现后一样打法，但要小心其火力较猛，可以先打破舰炮再进攻。最后黑骑士出现，受到攻击后他会巨大化，其奥拉加农炮威力巨大，冲撞攻击十分厉害，不过冲撞后因为惯性要向前冲很长距离，趁机使用强力火炮猛轰吧。战后打倒了德雷克，又少了一个敌人。

任务37 オルファン近海

●作战名：オルファン浮上阻止 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——



利库雷玛终于行动了，他们想要将奥鲁番浮上，那样的话会吸尽地球的生体能量，地球会变成枯竭的死之星球，无论如何也要阻止他们计划的进行！开战后，会有大批敌人袭来，如果使用W高达的话将十分轻松，一发光束来复就能解决一队敌人。全灭波塞达尔援军后，乔纳森出战，达成条件变为“バロンズゥ击破”。バロンズゥ行动迅速，且经常会使用分身，近身攻击很容易被他背后偷袭，建议使用大威力枪械远距离攻击。利库雷玛势力也被消灭了，和平的曙光越来越近。

任务38 アラビア半岛南部

●作战名：残党势力扫讨 ●胜利条件：敌势力击破
●败北条件：友军舰击沉



消灭敌人残党的作战。初期敌人很弱，轻松击破，之后还会有好几波援军。最后ル・カイン驾驶金色SPT出现，其速度超快，在发动V-MAX时全身被红色光芒包围，处于无敌状态，此时要专心回避，被撞到的话伤害巨大，干掉他过关。作战成功后，所有的敌对势力都投降了，宇宙势力与莉莉娜进行了会谈，地球和平派同意接受宇宙难民，地球圈从此走向了全新的历史。但在此之前，要先消灭幕后的黑手--波塞达尔！

任务39 海上都市ズヴェート

●作战名：ズヴェート制压 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

开战后处于敌人的包围之中，可以先把周围的炮台干掉，以免在之后的战斗中碍事。全灭初期部队后，波塞达尔会亲自出战，其机体能力很强，稍有不慎将受到极大伤害，不过可以利用本关的地形，把他引进楼群的死角中近身猛砍，即可获胜。波塞达尔死后，各地的战火因为无人操纵而相继熄灭，战争终于走向了终结。进入RENDEZVOUS POINT。

任务40 スペ-スコロニ-周边

●作战名：机雷撤去 ●胜利条件：穿梭机周边的机雷破坏
●败北条件：穿梭机破坏/氧气耗尽



有些难度的一关，机雷会自动向我方机体飞来，更有一艘民用穿梭机被夹在了机雷群中，不慎引爆其周围机雷的话将会把穿梭机卷入，要开动推进器从这些机雷旁飞过，引到一定距离外再将它们击落。之后新吉恩军来袭。过关后得知，原来夏亚并没有死，而他在加布罗也没有引爆E2，而是将其带走留为己用，这次驶往地球的难民船团是一个巨大的陷阱，里边没有一个难民，在其中一艘内隐藏着一个E2！情况危急，必须尽快前往阻止！

任务41 地球周边宙域

●作战名：所属不明机击破 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

本关初期的ギュネイ还算较好对付，随后出现的凯斯可算是本游戏中的最强敌人了，她的机体防御力超强，我方的攻击打上去基本看不到什么效果，其浮游炮威力十分恐怖，会让我方机体一直处于硬直状态，防御力低的机体绝对秒杀，而且浮游炮数量极多，打之不尽。推荐使用黑百合等攻防俱强的机体，近身与其肉搏。

任务42 地球卫星轨道上

●作战名：难民船团阻止 ●胜利条件：目标击破 ●败北条件：限制时间超过



开战后尽情击破难民船吧，随后出现的新吉恩军能力较强，而且配合比较默契，会对我方使用包围战术，要小心应付，保留实力对付夏亚。对之后出现的夏亚可以采取回避战术，一定时间后会找到目标，击破后发现是假的，跟随箭头击破随后找到的第二个目标后即可过关。由于不明真相，全世界都在谴责莉莉娜纵容我军袭击难民，但现在已经顾不了那么多了，必须尽快追击夏亚，毁掉最后一个E2！

任务43 アマテラス内部

●作战名：アマテラス潜入 ●胜利条件：最深部到达●败北条件：起爆装置起动



追踪夏亚进入天照内部，但这是一个陷阱！打倒一批敌人后通路打开，进入后发现很多バッタ，不要理会它们，注意观察两边的墙壁，会发现各有两个凸起物，靠近后锁定会显示TARGET字样，将4个凸起物击破就不会再出バッタ了，全灭它们通路打开，来到一扇大门前。开门需要一些时间，这时敌人袭来，不用与他们纠缠，门一开就可以冲进去解除起爆装置。在门内会与北辰决斗，他经常会使用骰色子跳跃，近身攻击容易露出破绽，推荐使用W高达的光束来复，基本上3发就可以搞定，也可用黑百合近身肉搏。过关后，我军前往火星与夏亚决战。

任务44 火星周边宙域

●作战名：E2击破 ●胜利条件：敌势力击破 ●败北条件：——

在火星附近，我军与夏亚的部队进行着最后的决战。上来干掉几个小兵后，最终BOSS夏亚登场。虽然他的沙渣比很厉害，但好在浮游炮数量不多，一旦看他放出就要尽快将浮游炮击破，这样就没有什么太大的威胁了，相信大家到了这里也是身经百战，最后的胜利正在向大家招手了！

随着剧烈的爆炸，E2与夏亚永远地消失在了宇宙的远方，E2风波至此总算告一段落。由于难民船事件，莉莉娜被强硬派所抨击，朗德贝尔队也成为犯罪者而被通缉，提倡武力的强硬派德尔麦优残党趁机重新掌权。但是，只要朗德贝尔的众多ACE存在一天，就不会允许独裁者的暴行！异世纪的传说，将流传至永远……



生化兽人兵利用基因操作让人类变成野兽的禁忌研究计划。在众多异形怪物四处游荡的城镇，一位失去记忆的孤独生化兽人士兵回来了。面对所有的阴谋、谜团、恐怖、以及自己本身……主角变身为兽人，为的就是让一切做个了断！放纵狂野的本能，尽情击倒、切断、撕裂敌人吧！

PS2	本刊译名：兽王记 PROJECT ALTERED BEAST			
	SEGA	2005.1.27	7140日元	115KB
动作游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	18岁以上

默认基本操作

L3	控制角色移动
R3	手动调节视点
□键	基本攻击
△键	人类状态——致命一击 兽人状态——必杀技
○键	变身/解除变身
×键	跳跃
L1键	视点还原
R1键	地图表示
SELECT	暂停
START	人类状态——兽人基因操作 兽人状态——按钮操作确认

游戏流程攻略

START POINT 坠落地点

游戏开始后，走到地图左上方的发光点，发生剧情，剧情后主角变身成了狼人（基本操作：□键：狼爪攻击、×键：跳跃攻击、△键：狂暴冲刺一能量槽达到最满时才能使用），干掉身上弥漫着绿色妖气的怪物头领，再次发生剧情，剧情后再次变身为狼人，跳过坍塌的岩石，前往坟场。

Area 1 坟场



沿着单一路线往前走，路上的敌人可以变身为狼人来对付。用跳跃攻击轻松干掉变异鸟群后，通过石阶来到在地下坟场门前的广场，在这里消灭几个怪物头领后前往地下坟场。

Area 2 地下坟场

一直往前走，跳入一个坑后继续深入，来到地下坟场最深处一个水池处迎战本游戏第一个BOSS——变异鼠怪，将它干掉后恢复为人类状态，在它身上得到半人鱼兽化晶片，变成半人鱼（基本操作：□键：水泡弹、×键：潜游/上浮（按住×键不放）、△键：分身弹）在水底往前一直游，找到出口（以后如果在水中看见特别明亮的光线透过水面说明此处可以上下岸，也可以按手柄上的R1键，地图上如果有蓝色六边形的地方说明此处可以上下岸的）上岸，拣到狼人基本资料后，往前走一段路后，变身为半人鱼从岸边下水，前往开始地(START POINT)的水底，游入AREA 3。

BOSS战 变异鼠怪



变身为狼人迎战变异鼠怪。离水太远的话，它会潜在水中向岸上扔骨头，跑动便能轻松躲避，离水近的时候它会向岸上撞击，利用跳跃躲避，撞击过后变异鼠怪会出现一段硬直时间，此时去攻击它。打掉它两条血槽后，变异鼠怪会爬到岸上，此时不要主动攻击它，小心躲过它的撞击，等它撞击过后出现硬直时间时再去打它，按这种方法可轻易消灭它。

Area 3 森林地带

一路往前游，发现前方的路被水闸切断，到地图右上方的位置上岸，干掉岸上的变异蜂群后变身为狼人破坏掉岸上的水闸开关。原路返回游过闸门后，继续往前游，通过一段有水草的水路后上岸，在记忆点加满血和兽魂后往前走，变身为半人鱼下水（下水前建议进入半人鱼的基因操作菜单对其进行能力强化将组合攻击技学满）迎战BOSS——鳄鱼。将它干掉后得到狼人的特殊能力基因，原路上岸，在人类状态时，按手柄上的START键进入狼人基因操作菜单，在里面的选项中选择学习刚得到的特殊能力基因，狼人的跳跃能力便会得到强化（按住手柄上的×键不放，脚边便会出现蓝光，这时松开×键便能提升跳跃力，可以跳至更高的地方。按得时间越长，跳得越高）变身为狼人，跳上记忆点附近的一块大岩石进入湿原地带。

BOSS战 鳄鱼

鳄鱼的攻击特点是会突然冲上来进行撕咬攻击，向两旁迅速游开即可躲避掉，所以使用水泡弹攻击它的正面可打掉它较多的血，危险性也较大，如果从侧面进行攻击，则需要注意它的甩尾旋转攻击，躲避的方法是按住×键不放往上游。交互使用两种攻击方式就可以轻松消灭掉BOSS。

Area 4 湿原地带



出来后沿着唯一的一条道路往前一直走到岸边，变身为半人鱼下水后将水中三个鱼怪头领干掉，再从唯一一条出路出去后迎战BOSS——青蛙猩猩，将它干掉后，恢复为人类状态，在它身上得到猿人兽化晶片。继续往前走，变身成猿人（基本操作：□键：雪人拳术、×键：抓取物体/投掷、△键：冰雪吹袭。以△键向上投掷、以□键或×键向前投掷）搬动大石块后进入洞穴，往前走到一个岸边变身为半人鱼下水，往AREA 3方向游去，再游到START POINT。上岸到达AREA 5门口后又变身成猿人搬开大岩石进入AREA 5。

BOSS战 青蛙猩猩

首先是一场在水中的对战，可以追着它用水泡弹攻击即可，打掉一条血槽后，BOSS跳上岸，接下来是陆地上的对战，它会跳起来用手抓住一处峭壁，并发动冰刺攻击，这时只要变身为狼人，四处跑动便可躲避，寻找机会利用蓄力跳攻击BOSS，可轻松打掉它第二档血，接下来它会跌落到地面上攻击，这时就只需要绕到它身后攻击即可轻松消灭它。

Area 5 住宅区



在这一关，可以选择变身成猿人搬汽车砸怪物，也可以选择狼人利用它敏捷的速度和犀利的攻击快速搞定一群怪物。首先的目标是摆平五个守卫头目，只要去地图每个可以通过的街道即可找到并消灭掉它们，接着的任务是继续收拾守卫头目，不过这次的目标是七个，同样也只要将全部路线走完解决掉它们就可以完成任务，轻松解决掉这些守卫头目后，来到地图左上方，记忆点旁边的旧车废弃场迎战BOSS——肥王，将它干掉后得到猿人的特殊能力基因，在人类状态时，按手柄上的START键进入猿人基因操作菜单，在里面的选项中选择学习刚得到的特殊能力基因，猿人便会学到特殊技能——制造冰块和投掷冰块的技能（按住手柄上的×键不放一段时间便能制造冰块，按△键可以将冰块往上方投掷、按□键或×键可以将冰块往前方投掷）。返回到地图上标示AREA 6的地方，发现通往AREA 6的门被能量壁给封住了，而房顶上有三个全身被火烧着了的怪物正不断地往下面吐着毒液。变身为狼人跳到门对面的公共汽车上，再变身为猿人，利用新学到的技能制造出冰块，再按手柄上的△键，将冰块往上投掷攻击那三个全身被火烧着了的怪物。将这三个怪物干掉后，进入能量壁也随之散去的AREA 6的门。



BOSS战 肥王

此战不宜变身为狼人和肥王进行肉搏。应变身为猿人，和肥王保持一定的距离，利用场地中随处摆放的废旧汽车，投掷攻击它（建议使用手柄上的△键进行投掷，按这个键投掷出去的废旧汽车比□键或×键投掷出去的废旧汽车扔的距离更高更远）。同时也要注意肥王扔过来的废旧汽车，它扔过来的废旧汽车不仅会使主角受到伤害，还会使主角举在手中的废旧汽车和附近的废旧汽车被销毁，因此要注意躲避。一次好的躲避不仅能避免主角受到伤害，更能将BOSS扔过来的废旧汽车反利用为武器，还施彼身。

Area 6 商店大楼

刚进大楼往前没走几步就会发生剧情，剧情后干掉一、二两层楼必须要消灭的怪物头领后，通过楼梯上到三楼。在三楼，有间房间的顶上全部是青蛙怪，对付它们的方法是变身成狼人，利用蓄力跳攻击。在大楼顶部的天花板上停留着两只蝙蝠怪和一只青蛙怪，对付它们的方法是站在离这三只怪物最近的铁栏杆前，和怪物的方位保持一条直线，变身成猿人，制造冰块，再按手柄上的□键或×键，将冰块向前投掷攻击它们，便能轻松将其干掉。将三楼全部八只必须要消灭的怪物头领干掉后，来到地图左下方的房间，发现房顶的天花板有裂痕，变身为狼人使用蓄力跳，便能通过有裂痕的天花板处跳到上方的四楼。干掉四个必须要消灭的怪物头领后，进房间进行BOSS战——变异鸟怪。将它干掉后，从它身上取得可变身鹰人的兽化晶片。

BOSS战 变异鸟怪

变身为狼人和变异鸟怪对战，能让战斗变得轻松。用狼人的快速跑动能轻易躲避它的冲撞攻击，而它进行冲撞攻击后会出现短暂的硬直时间，这时抓紧时间去攻击它。打掉变异鸟怪的一条血槽后，它会飞撞出房顶。从缺口处使用狼人的蓄力跳来到大楼的顶层继续迎战它。变身为狼人对付它仍是不二选择，这时候变异鸟怪的攻击方式分为三种，这三种攻击方式可通过它身上弥漫着的妖气颜色进行辨别。当它身上弥漫着白色妖气时，这时要注意躲避地板上的紫红色圆点，不要身处紫红色圆点内就行。当它身上弥漫着紫色妖气时，它会俯冲使用羽毛攻击，这时只要往左方或右方跑动就能避开。当它身上弥漫着红色妖气时，它会使用全身冲撞攻击，用狼人往左方或右方跳跃就能轻松避开。它这时候的三种攻击方式完后都不会出现硬直时间。因此要



在BOSS攻击时，一边躲避，一边用狼人的跳跃攻击或狂暴冲刺来攻击它。注意：场地内的小怪物不要盲目去攻击，以免攻击它们时受到变异鸟怪的偷袭，因此借用变异鸟怪的攻击来消灭它们是最好的方法。

Area 7 兽化雾上空

一出来主角便以鹰人（基本操作：△键：龙卷风、□键：羽毛飞镖、×键：飞行）的形态亮相，这时按手柄上的×键，可垂直上升，再配合不同的方向便能向不同方向飞行。一直往前飞，飞进地图上方的峡谷，本节便宣告结束。飞行途中如果兽魂不够的话，消灭途中出现的变异鸟群，可从它们的身上获得绿魂进行补给。

Area 8 峡谷

在记忆点附近的山道上，恢复到人类状态，进入鹰人的基因操作菜单对其进行能力强化（建议将羽毛飞镖的组合攻击技学满，这样一次可使出数量更多、速度更快、攻击范围更广的羽毛飞镖，有利于更好的攻击敌方怪物）因为马上要迎来BOSS战。强化完毕后变身为鹰人继续往前飞行，便会遇见BOSS——巨型毒蜘蛛。干掉BOSS后得到鹰人的特殊能力基因，飞到巨型毒蜘蛛所在的平台上，恢复到人类状态时，按手柄上的START键进入鹰人的基因操作菜单，在里面的选项中选择学习刚得到的特殊能力基因，鹰人便会学到特殊技能——俯冲攻击的技能（持续按住手柄上的×键后再放开，便可施展俯冲攻击。使用俯冲攻击可以突破特定的障碍物）。变身为鹰人原路返回，发现来时的路已被蜘蛛网拦住，利用新学到的技能俯冲攻击便能轻松突破蜘蛛网向前继续飞行。返回到AREA7——兽化雾上空，利用俯冲攻击突破地图上方的蜘蛛网向前继续飞行，在检查站（CHECK POINT）处降落，到地面后往前走到地图的左方进入AREA 9。

BOSS战 巨型毒蜘蛛

一开始巨型毒蜘蛛会使用丢骨头和吐蜘蛛网两种攻击方式，看准时机避开即可，并慢慢接近它所在的平台，找机会用羽毛飞镖攻击它，靠近平台时若发现它全身突然变红，即表示它要用蜘蛛压了，此时赶快往屏幕方向飞，便可躲开，跳下的蜘蛛会爬上来，在爬行途中露出身体的最大弱点（一个绿色亮点，很明显），看准攻击，可给它很大伤害。依次循环，可消灭此BOSS。

Area 9 坑道

出来后往前一直走，发现前进的道路被能量壁封住了。仔细观察四周，便会发现附近有两块不停摇动的大石头，变身为猿人，把石头移开，原本被大石头挡住的石缝中便会爬出两条全身弥漫着妖气的蜈蚣，干掉它们后，阻挡前进道路的能量壁也随之散去。继续往前走，进入深处的电梯，恢复到人类状态，按下手柄上的□键便能乘电梯来到下方。出电梯后沿着唯一的道路一直往前走，在坑道的尽头，变身为半人鱼下水，在水中发现通往AREA 10的路被巨大的细胞壁挡住了。不管它，从旁边的路继续往前游，没游多远就会遇到BOSS——电鳗。将它干掉后得到半人鱼的特殊能力基因，游到水面，恢复到人类状态时，按手柄上的START键进入半人鱼基因操作菜单，在里面的选项中选择学习刚得到的特殊能力基因，半人鱼便会学到特殊技能——深水爆雷（持续按住手柄上的□键后再放开，便可以施放深水爆雷。可以破坏特定的障碍物）。变回半人鱼，游到挡住通往AREA 10道路的细胞壁前，利用新学到的技能——深水爆雷将阻挡去路的细胞壁破坏，游进钟乳洞。

BOSS战 电鳗



一开始只需要跟随电鳗的运动轨迹对它进行攻击即可，注意躲避它放出的跟踪电球和带电撞击，打掉它一条血槽之后，这时注意不要靠近它，不然它的电磁网会让你受到很大伤害，这时只需要隔远对它发射水泡弹就可以了，这样不仅可以拉开和电鳗的距离避免受到撞击伤害，电磁网之间也会出现较大空隙便于躲避，如此便可以消灭它。

Area 10 钟乳洞

上岸后，一路前行，干掉三只蝙蝠头领后，变身为鹰人往上飞入上方的岩洞。在继续前行的路上，注意利用路两侧的石壁躲避从上方滚下来的大石头。来到一小片水洼地，继续往上飞入更高处的岩洞。一路前行至岩洞深处，遇到BOSS——火焰蝙蝠王。将它干掉后，从它身上取得可变身牛头人的兽化晶片。继续前行至岩洞最深处，化身为牛头人(基本操作:△键：火焰爆射、□键：巨铲牛角、×键：钢铁化)，等能量槽蓄满后使用火焰爆射引爆尽头处的炸药将墙炸开，继续前行回到了检查站，进入地图右下方的AREA 11通路，前往原子能发电厂。

BOSS战 火焰蝙蝠王

对战开始后，变身为鹰人往上飞到上空。正面对火焰蝙蝠王时，它会放出三连发火球来攻击，飞到它的背面时，它会用喷射火焰来攻击，在它正面盘旋的话，它会用三发火球为一排来攻击。这三种攻击方式躲避的方法一样，在两边飞行轻松躲避后用羽毛飞镖攻击它，打掉它的一条血槽后它会从顶上跌落后又重新飞上去，这时三发火球变成五发，然而对它的攻击方式却仍然可以用躲避+羽毛飞镖攻击。打掉它第二条血槽后，它又跌落地面，这次它不再飞上去，而是在陆地进行攻击，最好的方法是变身为狼人攻击。火焰蝙蝠王狂跳一段时间后，会出现短暂的停顿休息时间，这时冲上去攻击它的头部，几个回合后就可以解决掉它的第三条血槽，而它的最后一个形态是飞到低空中对地面进行攻击，有吐九个火球和冲撞两种进攻方式，这时候需变成猿人，看准时机利用制造的冰块，对准它投掷攻击，反复如此即可消灭火焰蝙蝠王。





Area 11 原子能发电厂

注意：本关的怪物攻击力和防御力都很高，建议变身为牛头人来对付它们。

往前走没多远，发现一辆漏油的油罐车挡住了去路，变身为牛头人，等能量蓄满使用火焰爆射，燃着汽油将油罐车炸掉。继续前行，在地图右方消灭一群鹰怪后化身狼人跳上下方平台，一直向前，途径水池，来到地图右下方，在记忆点进行补给和必要的存档，随后通过旁边的门进入原子能发电厂内部。

Area 12 原子能发电厂内部

进门后迎战BOSS——吐烟黑豹，将它干掉后得到牛头人的特殊能力基因，恢复到人类状态，按手柄上的START键进入牛头人的基因操作菜单，在里面的选项中选择刚得到的特殊能力基因——猛牛冲刺(持续按住手柄上的□键不放，便会发动猛牛冲刺。在猛牛冲刺达到最高速度时，可以破坏特定的墙壁)。化身为牛头人利用新学到的技能冲破前方的破门，后



变成狼人从右边的顺着冲过来的大柱子从右边的门出去，继续往前走，用狼人在途中打烂墙上的一个开关，来到一个墙壁上标示着02AREA的地方，隔着拦住的电网可以看见对面墙上有个开关，化身为猿人将制造出的冰块投向开关将其打碎，便能继续前进。来到一个被细胞壁阻断的桥，现在不能通过，往回会看见一个升降台，变成鹰人飞上上方的通道，走到通道的尽头，变身为半人鱼下水，打掉细胞壁后就可以从桥上通过了（变成牛冲过去），过桥后再通过一段水路，在一个平台处变成鹰人飞上缺口来到另一个上层的通道继续前行，走到路的尽头，迎战BOSS——虎人布拉德。将它干掉后在控制台拿到龙人兽化晶片。往回走，变成龙人（基本操作:△键:电弧雷击、□键:雷电球（按住一段时间后再松开可进行蓄力攻击）、×键：空中浮游）穿过高压电继续向前走再返回到检查站，进入地图上方的AREA13。

BOSS战 吐烟黑豹

一开始吐烟黑豹只会跳到房间内四个角的台上进行吐烟攻击，并且会不时冲到房间中央来，注意躲避，变身为狼人，等它在台上吐烟时，用蓄力跳跳上四角的平台去攻击吐烟黑豹。打掉它第一条血槽后，吐烟黑豹的攻击方式变成多重冲撞，此时变身为牛头人，在它就要冲撞到你的瞬间按手柄上的×键——钢铁化，便会将它弹到地上，出现短暂僵硬时间，跑上前去攻击。依次循环，便可轻松将它干掉。

BOSS战 虎人布拉德

虎人布拉德敏捷度很高，化身成狼人和它对战是不二选择，它的攻击方式有三种：连续攻击、回旋攻击、跳跃攻击。每种攻击方式过后都会出现短暂的硬直时间，因此先躲避它的攻击，等它攻击完后再去攻击它。打掉它一条血槽后，它会跳到高台上使用大范围的飞标攻击，这时只要跑到控制台后面就可以躲避。变身为牛头人用猛牛冲刺冲击柱子，将柱子破坏后它会掉下来，再次化身为狼人与它周旋并找机会攻击它。



Area 13 研究所

一路往前走，遇到一道有裂缝的门，化身为牛头人用猛牛冲刺冲破墙壁进入通道继续前行，在墙壁上标示着energy generator的地方变身为龙人穿越电网前往研究所——机密研究楼。

Area 14 机密研究楼

正前方的门需要将地图上四个角的控制器打烂才会开启。打烂这些控制器，进入正前方的门，往前走，迎战BOSS——变异鸡王，将它干掉后得到熊人的特殊能力基因。往前走，进入AREA 15。



BOSS战 变异鸡王

变异鸡王的攻击方式有四种：啄人攻击、回旋攻击、冲撞攻击、石化攻击，只要不在地面或靠近它，它都不会发动啄人攻击和石化攻击。变身为龙人，飞到空中使用雷电蓄力攻击，可轻松消灭它。注意它血不多时，会吃掉一些小鸡补充生命值，因此要保持攻击的连续性。



Area 15 地下研究室

一路前行到达控制中心，在这里迎战BOSS——冰火犀牛，将它干掉后，恢复到人类状态，按手柄上的START键进入龙人基因操作菜单，在里面的选项中选择学习刚得到的特殊能力基因，龙人便会学到特殊技能——闪电加农炮（在可以施展必杀技的状态下持续按住△键后再放开，变成施展最强的闪电加农炮）原路返回到研究所.机密研究楼，在记忆点处变身为龙人，用闪电加农炮轰掉地图正中央的能量壁，进入后迎战最终BOSS——安娜，将她干掉后，游戏也画上了圆满的句号。

BOSS战 冰火犀牛

冰火犀牛有五种攻击方式，分别是：强化火球发射、冰刺攻击、连打、压迫攻击、冲撞攻击。利用房子中间的圆柱，可以躲开它的攻击。变身为猿人，制造冰块，找准机会正面投掷攻击它，打掉它一条血槽后不要再使用冰块投掷攻击，而是等能量槽蓄满找准机会用冰雪吹袭从正面攻击它，依次循环便能打倒它。如果没有了兽化能量，等冰火犀牛靠着圆柱休息时，恢复成人类状态冲过去使用致命一击，便会掉出很多补充兽魂的绿魂来，以此作为补给。

最终BOSS战 安娜

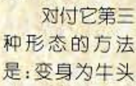
对付BOSS第一种形态的方法是：变身为龙人，飞到空中，用雷电球蓄力攻击它即可，注意躲避它放出来的人头。



对付它第二种形态的方法是：变身为猿人，因为猿人也是冰属性，因此除了BOSS的近身物理攻击可以带来伤害外，其它攻击方式可以完全无视，当然



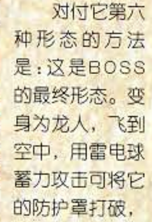

猿人的投掷雪球攻击也伤害不了它，因此只能看准时机，用拳头攻击它的肚子。如果兽魂不够的话，变身为牛头人用冲撞攻击它的肚子，可撞出补充生命值的红魂和补充兽魂的绿魂来，以此作为补给。

对付它第三种形态的方法是：变身为牛头人，因为牛头人也是火属性，因此除了BOSS的近身物理攻击可以带来伤害外，其它攻击方式可以完全无视。不用与它进行近身肉搏战，用冲撞攻击它的肚子数次，便能将它轻松搞定。

对付它第四种形态的方法是：一开始不要急于去攻击它，站在地上调整好视角，看它采用哪种攻击方式。它使出雷电撞击来攻击时，变身成狼人，用跳跃来躲避。它放出龙卷风攻击时，只要站在房间的角落不动，就能轻松躲过。它停在原地放雷电弹时，变身为鹰人，飞到空中用羽毛飞镖去攻击它。在BOSS身上打出魂后，回到地面变身为狼人，利用狼人的高敏捷度快速拣完在地上的魂，以免在补给的过程中受到BOSS偷袭。

对付第五种形态的方法：切记不要站在BOSS的前方，因为这样很容易被它发出的石化光线攻击。BOSS趴在地上的时候，不要去攻击它，在它侧面跑动。BOSS站起来后，变身为狼人走到它肚子下面，对准它这个形态的最大弱点——肚子上的红色亮点，使用跳跃攻击，会给他带来很大的伤害。





对付它第六种形态的方法是：这是BOSS的最终形态。变身为鹰人，飞到空中，用雷电球蓄力攻击可将它的防护罩打破，然后继续用雷电球蓄力攻击轰击它，便可轻松将它解决。



兽人篇

主角将特殊能力基因——“兽化晶片”融入体内后，藉以化身为各式各样的兽人。化身不同的兽人可以享受不同的杀敌乐趣。每种兽人的动作都有其独特的特征，在前进的道路上遇到种种谜题更是需要使用特定兽人的能力才能保证顺利通过。此外兽人在游戏中可以学习新的组合攻击技巧以及必杀技。

故事模式一周目中只能变身成以下六种兽人：

狼人（WEREWOLF）：

◆**兽化晶片入手方法：**游戏一开始，地图左上方的发光点处入手。

◆**基本资料：**主要是为了肉搏战而开发的兽人，使用强力手爪的攻击，可以将不厚的钢板轻易切断，以强韧的下半身衍化出惊人的跳跃力，4到8公尺高的悬崖都能轻易越过。通用性、战斗力等各方面都达到军方要求的水准。



半人鱼（MERMAN）：

◆**兽化晶片入手方法：**在AREA 2打倒BOSS——变异鼠怪后，从它身上取得。

◆**基本资料：**以政府委托代为分析的未公开生物为基础，进而开发出的水中类型。可以将体内的空气用黏液强力压缩，形成泡状炸裂弹发射出去。性能上可说是毫无缺点，但是由于作为基础的生物其尚未阐明的部分还很多，需要更详细的研究与开发。

猿人（WENDIGO）：

◆**兽化晶片入手方法：**在AREA 4打倒BOSS——青蛙猩猩后，从它身上取得。

◆**基本资料：**这是施予兽人附加能力的‘强化兽人’试作品，使用政府密藏的未公开生物细胞为基础，是以在极冻地带自由活动为目的所开发的地区战斗类型，除了一般的肺脏之外，还有作为强力冷却装置的肺脏，使用此肺脏吐出来的冷气可以冻结对手。因为这个特殊能力导致身体巨大化而牺牲了机动性。不过也因为这 巨大身体，得到了连5吨重的大型汽车都能轻易居奇的超级怪力。

鹰人（GARUDA）：

◆**兽化晶片入手方法：**在AREA 6打倒BOSS——变异鸟怪后，从它身上取得。



◆**基本资料：**以长距离飞行为前提所开发出来的鸟型兽人。在兽人的开发目的上虽然主要并非战斗用，但是可以制造小规模的龙卷风，以及从高处进行的俯冲攻击，可说是具备了相当的战斗力。

牛头人（MINOTAUR）：

◆**兽化晶片入手方法：**在AREA 10打倒BOSS——火焰蝙蝠王后，从它身上取得。

◆**基本资料：**将血液中过多铁质散播至皮下组织，形成钢铁般的表皮，是可以防御大部分攻击的据点防御用类型。借由瞬间大幅增加体内肾上腺素的方式，可以施展让全身瞬间完全钢铁化的“绝对防御”，连战车的120mm炮弹都能抵挡，利用这强壮身体所进行的冲刺，一般兵器是不可能完全防御的。另外体内还有可以制造类似汽油的挥发性物质之器官，在这物质从口中排放的同时加以点火利用火焰放射将对手彻底燃烧殆尽。

龙人（DRAGON）：

◆**兽化晶片入手方法：**在AREA 12打倒BOSS——虎人布拉德后，从旁边的控制台取得。

◆**基本资料：**作为“最强最高的生物”开发的龙型兽人，体内具有发电机构，可进行电击攻击，闪电加农炮这个必杀技能，具有全兽人中最高的破坏力。

故事模式爆机后满足特定条件可变身成以下三种兽人：

GRIZZLY（熊人）

◆**兽化晶片入手方法：**将电梯模式（ELEVATOR OF DOOM）中的BOSS干掉后，从它身上取得。



WERETIGER（虎人）

◆**兽化晶片入手方法：**将所有怪物图鉴全部收集完成，并将这些图鉴全部阅览一遍。

Unidentified Weightless Human（未确认无重力人）

◆**兽化晶片入手方法：**在BOSS对战模式中，将所有BOSS在规定的时间内干掉。



□文/黄达雄　责编/小沛



十年前在PC上曾经影响了一代人的经典终于在GBA上降临，相比于在SFC与SS等主机上的作品，本作在剧情流程上虽依然未作改动，但在系统和设定上却是花了不少工夫加入新要素。除了换用三国志战记系列中的形象外，系统上还加入了"自由模式"和"武将列传"。自由模式中收录了本作全部60场战役中最为经典的十八战，可以任意地进行挑战；而武将列传则完全是本作全部224位登场武将详细个人资料的人物辞典。当那熟悉的BGM再次想起时，让我们也再度带着这份感动来重温这不朽之作吧。

□文/逆转A.C.E
责编/无无

GBA	本刊译名：三国志英杰传			
模拟角色扮演	光荣	2005.1.27	5040日元	32Mb
	卡带	日版	1人	全年龄

序章 英杰起

随着董卓挟天子以令诸侯的暴行日益恶劣，终于引发各地群雄并起，大家共同组成反董卓联合军以对其进行征讨，但联军的部队却屡屡受挫，并有数名将领均已被汜水关守将华雄所斩杀，就在众人万般无措之时，刘备三兄弟自告奋勇，表示愿意出阵一试……

～汜水关之战～

胜利条件：击破华雄
回合限制：30
单挑事件：关羽vs华雄

战前选择与陶谦和公孙瓒等人对话可邀请其作为友军出战，本战就是练兵战，敌人不多，能力也不强，可以让关羽和张飞多捞点经验，刘备在后以"仁德"回复，有空的话顺便也去把上方的宝物库里的道具也拿了吧。干掉华雄前面的三位副将后可令关羽上前触发单挑事件，重现当年的温酒斩华雄一幕，值得一提的GBA版的英杰传也采用了当年PC版后来在孔明传中单挑事件的特点，也就是并不一定非要攻击对方才触发，只要两单位相接触即可，这样就不用担心因为敌将被我方攻击致死而错过了单挑升级的好机会。胜利后在自由模式中也将追加本战。



↑名垂千古的"桃园三结义"。

～虎牢关之战～

胜利条件：击破吕布
回合限制：30
单挑事件：张飞vs吕布

现在每战开始都会有一点战术小指南，比如本战就提示玩家对方的弓兵专克己方较多的骑兵，所以最好让步兵跟着骑兵一道前进比较稳妥。本战难度还是不大，让关羽和张飞的骑兵部队多注意对方弓兵即可，不要冲得太猛而陷入包围，捞足经验后让张飞去单挑吕布，触发当年经典的"三英战吕布"。

一章一幕 北方战乱

在北方盘踞已久的袁绍与公孙瓒两军在清河和巨鹿展开对峙，大战一触即发。回到平原后返回会议场，弓兵简雍加入部队，同时公孙瓒的使者也到达，请求刘备出兵增援其与袁绍的战争。刘备向界桥进发。

线路A

～信都之战～

胜利条件：击破淳于琼或刘备到达城门口
回合限制：30
单挑事件：张飞vs淳于琼

袁绍军主将淳于琼正在围攻信都城，刘备等人需要紧急前往敌军集结的城门处增援。本战对方的兵种较多等级也较高，可以练级。本关张飞可单挑淳于琼，胜利后残余部队可获得50的经验值。

战后武道家潘宫加入，下面又有两个选择，一是走巨鹿，但难度较大，二则是走清河，比较简单。

～巨鹿之战～

胜利条件：击破张合或刘备到达下方地图西面的鹿砦
回合限制：30
单挑事件：张飞vs颜良



本关有友军公孙瓒的部下公孙越和羽则，所以己方部队最好快速进军去抢经验，第三回合时敌军有三支lv6的山贼部队在我方身后增援，同时我方也有援军关纯和耿武在东南方向出现。不过在沙地上本方的骑兵部队移动吃力，再加上敌方武将数量也不少，所以确实具有一定的难度，让张飞去单挑颜良可以减少一定负担，实在没信心全灭敌人的话就让众人掩护刘备到达下方西面的鹿砦吧。

线路B

～广川之战～

胜利条件：击破逢纪
回合限制：30
单挑事件：关羽vs逢纪

敌方部队虽不少，但只有主将逢纪一人，其余都是乌合之众。锻炼队伍才是本战的价值。下方宝物库有半月枪，战后短兵韩英和山贼郭适加入。接着是进军路线的选择，分别是难度较大的巨鹿和较为容易的清河。

～清河之战～

胜利条件：击破鞠义
回合限制：30
单挑事件：关羽vs鞠义

一开始公孙瓒军的严纲与对方主将鞠义单挑被砍，不过本战还是不难，多练练吧，最后再让关羽去挑鞠义。接着便是界桥大战，如果玩家选择这条简单线路了的话，那么下面的界桥之战中敌军中会增加巨鹿之战中的那几位武将，难度非常大。

～界桥之战～

胜利条件：击破袁绍或刘备夺取兵粮库
回合限制：40
单挑事件：张飞vs文丑

一开始就是文丑单挑公孙赞军的陈蒋，结果可想而知。就在文丑又要发威时，常山赵子龙突然杀到，与文丑单挑轻松胜之。本关战场宽广，敌军数量也相当多，是具有挑战性的一场战役，不过他们各自的位置并不集中，要合理运用各兵种间的组合步步为营并逐个击破。尽管现在还不能控制赵云，但有他在确实也使本方实力增强不少。张飞单挑文丑可令其撤退，刘备也可以考虑奇袭敌军右上方夺取兵粮库来解决战斗。右下方的宝物库里有长枪术奥义，右上方的宝物库里有连弩术极意。另外胜利后残余部队均可获得50的经验值，在自由模式中也将追加本战。

一章二幕 北海·徐州的援军

就在这时三姓家奴吕布杀掉了义父董卓，自成一君。另外曹操之父因被陶谦的部下所害，勃然大怒决定出兵北海一带，举兵灭陶谦。这时在平原的刘备接到了陶谦部下糜竺的请求，希望能帮忙增援徐州。但本方军力显然不足以与曹操抗衡，于是刘备再北上北平向公孙瓒借兵，公孙瓒也爽朗地答应了，派出赵云前往增援。

～北海之战～

胜利条件：击破管亥
回合限制：30
单挑事件：赵云vs管亥

本关赵云依旧不受控制，他可以单挑管亥，毕竟将来他会是自己人，所以还是尽量为他创造条件吧。左上方城内的守军是太史慈等人，所以本战是能轻松取胜的，注意一下对方的新兵种猛兽师即可。

～徐州之战～

胜利条件：敌全灭或刘备到达徐州城
回合限制：30
单挑事件：关羽vs于禁

敌军阵容很强大，全灭敌人基本不可能。建议以到达徐州城为目标，关羽可以单挑敌主将于禁。若真想将敌人全盘吃掉最好还是先解决掉于禁周围的部队，然后再将上方夏侯渊等的部队逐一引出并集中火力歼灭。在自由模式中追加本战。战后与关羽对话则进攻小沛，与张飞对话则派其去求和。求和后可免战，并且能得到陶谦相赠的雌雄双剑。

～小沛之战～

胜利条件：击破曹操
回合限制：30
单挑事件：张飞vs夏侯渊

曹操部队似乎强大得有点过头，以现在实力想要击破对手完全没戏。不过本战到第10回合曹操自会因吕布来犯而退军，若想锻炼队伍的话还是可以去试试，另外张飞可单挑夏侯渊。到达小沛后赵云离队。

一章三幕 贼猖吕布来访

～泰山之战～

胜利条件：敌全灭
回合限制：40
说服事件：刘备vs李明

敌方人数众多，等级也都比较高。而且地形又基本上是沙地，骑兵行动起来很麻烦。这里没什么技巧可言，耐心地逐个击破贼兵吧，刘备接触李明可以使其加入。

此战结束后可以选择继续去剿灭其余各地的山贼或者

是返回小沛进入下一场正式战役，不过这里建议继续去进攻山贼们。

~夏丘之战~

胜利条件：敌全灭
回合限制：30
说服事件：刘备vs董梁

贼兵数量不少，再加上又是山地为主，主力骑兵依然无法发挥。还是得依赖其他的部队配合刘备一边前进一边剿贼，刘备可说得董梁。

~彭城之战~

胜利条件：敌全灭
回合限制：30
说服事件：刘备vs赵何

本战虽然敌人实力不弱，但地形要比前面好很多。关张二将再也不用愁移动问题了。刘备可说得赵何。

回到小沛得到陶谦病危的消息，于是立即前往徐州。尽管刘备三让徐州，但面对即将病逝的陶谦的重托，最后还是答应继承其领地，军乐队糜竺、短兵糜芳加入。此时，曹操从董卓余部那救出汉献帝，迁都许昌，挟天子以令诸侯。



被曹操赶得无路可去的吕布来到了徐州投靠刘备，尽管众人都极力反对，但刘备还是留了这位他并让其入主小沛。这时曹操派出使者假借朝廷之名要求刘备前去征讨淮南的袁术，刘备也只得应召。而袁术则趁刘备出兵的徐州空虚之机派人前去小沛说服吕布造反……

~淮南之战~

胜利条件：敌全灭→到达左上西北方的鹿岩处
回合限制：30
单挑事件：关羽vs张辽

本战需要经过一段狭窄的桥，只容一人通过。当本军抵达敌阵时，吕布率军出现，此时也无法顾战了，只有尽快撤离。胜利条件变更，刘备需到达左上西北方的鹿岩处。战场脱出后余众部队均获得50的经验值，现在无家可归的刘备只得来到许昌寄居在曹操门下。

一章四幕 吕布讨伐战

很快曹军就击败吕布夺回了小沛，而另一方面的吕布军为了抵挡曹军的攻势而采取了在夏丘和彭城分守的办法来拖延，自己却退往下邳。现在刘备与曹操将兵分两路进发，与郭嘉对话则攻彭城，与荀悠对话就攻夏丘，难度上并没有什么不同。

~彭城之战~

胜利条件：击破高顺
回合限制：30
单挑事件：张飞vs高顺

敌军数量不少，可惜都是乌合之众，目标是他们的主将高顺。让张飞与他单挑，宝物库有弓术指南书。

~夏丘之战~

胜利条件：击破张辽
回合限制：30
单挑事件：关羽vs张辽

张辽的部队在右方，实力都不怎么强，数量倒是不少，基本上没有什么难度，而且还有曹操的友军助阵。胜利后残余部队均可获得50的经验值。

~下邳之战~

胜利条件：刘备到达吊桥处放下吊桥，后变更为击破吕布
回合限制：45
单挑事件：刘备vs宋宪、刘备vs魏续、刘备vs侯成、关羽vs张辽

战前吕布帐下的三将已有反骨表露，只需刘备去说得即可，还可连升三级。三人会作内应放下护城河的吊桥，同时曹操率援军众也出现，胜利条件变更为击破吕布。城里的宝物库有赤兔马和方天画戟两样至宝，所以得争取时间去抢得宝物先。另外关羽再次单挑张辽，战后自由模式追加新战场。

战后无论刘备是否愿意原谅吕布并饶他性命与否，曹操都会将其处以极刑，另外吕布的旧部张辽加入曹操军。

一章五幕 徐州攻防战

曹操向献帝引见刘备后，献帝又密诏刘备并送给他一玉带令其回去后拆开看，之后使人来报曹操欲见刘备，于是前往曹操官邸，但其并不在，来到集会所，碰见许褚，然后再随其一道前往曹操官邸。曹刘两人前往其附后庭院，发生著名的煮酒论英雄典故。回家，献帝的心腹董承前来，并道破献帝所赠玉带之中的玄机。原来这之中藏着一张血书，是希望其能帮忙杀掉曹操。前往会议场，满宠首先带来恶人公孙瓒被袁绍所灭的噩耗，正好这时又提到了袁术，为了防止他们兄弟联合，刘备自告奋勇要求出兵前去讨伐。虽然是打着这样的名号，实际上还是为了借机离开这里，走前再去宫殿向汉献帝道别一个吧。

~广陵之战~

胜利条件：击破袁术
回合限制：30
单挑事件：张飞vs纪灵

本战战场倒是很开阔，适合于骑兵作战，张飞可单挑纪灵并得到至宝三尖刀，另外宝物库有七星剑，不可错过。

此时，董承因献帝的计划失败而招致杀身之祸，仿及700多人，刘备同样也在那份黑名单之中，于是曹操派车胄去追击刘备。

~徐州之战~

胜利条件：击破车胄→刘备进入徐州城→刘备到达西南面的鹿岩处
回合限制：50

曹军分三路来犯，所以本方也只得兵力分散为三处，关羽和张飞各自留守一处，故本战中他们不会出场。不要被假象所迷惑，绝对不是只有车胄一人这么简单，先要到西南方向的徐州城前将其解决掉，而后其余众部队也尽皆撤退，胜利条件变为刘备进入徐州城，而当进城后突然曹操又率领大批援军杀到，以目前的实力与对方相比，简直是天壤之别。胜利条件再次变更，刘备需要往西南方向的鹿岩处。建议在战斗开始前就将赤兔马装备给刘备，这几乎是仓皇出逃的一战，所以千万不可恋战。



二章一幕 官渡之战

暂无去处的刘备不得已来到邺投靠袁绍，一边做其门客，一边打听二位兄弟的下落。正处于与曹操关渡大战中的袁绍因其猛将颜良被一貌似关羽的人所斩。故其在白马城怒召刘备来问责，倘若此时回答那是关羽的话，游戏会因为刘备被斩而立即结束，所以一定要回答"いえ、関羽ではありません"。

回到邺自己的家中，此时简雍送来消息，曹操军中的大将确是关羽。这时袁绍叫刘备会面，原来文丑也被关羽斩杀。此时的刘备只有回答第二项"これは曹操の策です"表示这是曹操所用的计谋。回家，糜竺带来张飞的下落，于是找个借口再向袁绍请令出兵，而实则是率众南下去与两位兄弟会合。不过这一切都被郭图所识破……

~兖州之战~

胜利条件：击破郭图或刘备到达西南面的鹿岩处
回合限制：45
单挑事件：赵云vs张合

仍然是逃亡，一开始有赵云前来助阵，但还是事先为刘备装备上赤兔马吧。张合也会率军追来，赵云可与之单挑，宝物库中有山贼之誓，胜利脱出后残余部队可得50的经验值。战后赵云加入。

~古城之战~

胜利条件：接触？？？
回合限制：40
说得事件：任意人vs？？？

前往古城的途中遭一伙山贼打劫，山贼数量还真不少，不过这也是个大捞经验的好机会。宝物库中有异文化之印，本军任何人接触"？？？"都可以与之触发说得事件，最后才发现此人正是失散的张飞。

~颍川之战~

胜利条件：击破蔡阳
回合限制：30
单挑事件：关羽vs蔡阳

曹操派先锋蔡阳来颍川追讨刘备，不过本战很简单。尽管敌兵数量不少，但第八回合关羽率周仓和义子关平出现，关公单挑并怒斩蔡阳，宝物库有智力+6的孟德新书。



关羽的回归以及骑兵关平和山贼周仓的加入一下子使得当前的刘备军阵容变得强大了不少，不过针对当前形势，刘备军有两个选择，一是直接前往刘辟所在的汝南迎击大兵临近的曹军，战后还可以收得山贼刘辟为将；另一个选择则是前往襄阳投靠刘表，这样的话不但可以免去汝南之战，而且还可以得到2000的黄金。

~汝南之战~

胜利条件：击破曹仁→刘备到达西南面的鹿岩处
回合限制：40
单挑事件：赵云vs许褚

因曹军的强大，众人还是决定投靠刘表。本关赵云还可单挑许褚，孙乾出现后胜利条件发生变更，改为刘备到达西南面的鹿岩处。

二章二幕 潜伏新野

刘表将新野赠予了刘备治理，在城中的集会所和酒场可收伊籍和刘封。得知附近的居民也受山贼骚扰后，刘备再次出兵缴贼。

~江夏之战~

胜利条件：击破张武
回合限制：40
单挑事件：张飞vs陈孙、赵云vs张武

给想要培养的武将创造锻炼的机会吧，不过正常的情况下关羽张飞都会死去，只有培养赵云比较值。赵云挑张武可得名马的卢，宝物库里有军乐谱。返回襄阳，去酒场遇到水镜先生的老师司马徽，告诉了刘备有关卧龙凤雏的情况，并告之孔明就在隆中。三兄弟拜访未果，返回新野去集会所，徐庶加入。刘备二访隆中，诸葛均

接待了三人，不过还是未能得见。

~南阳之战~

胜利条件：击破曹仁
回合限制：40
单挑事件：赵云vs吕旷、张飞vs吕翔

依照徐庶之计作战，让赵云、张飞分别与敌先锋吕旷、吕翔二人单挑，从敌营寨的两侧突入，敌人会发生大规模混乱，接着敌军会从正门涌出。众将守候在此合力围剿即可。

二章三幕 卧龙孔明出庐

徐庶脱队，再次前往隆中，正是典故“隆中对”。说服孔明加入步骤：说得する→质问する→话を聞く→话を聞く→质问する→泣く，诸葛亮加入。

二章四幕 曹操南征

曹操命夏侯敦进犯，将自己的配剑借给他发号施令。

~博望坡之战~

胜利条件：击破夏侯
回合限制：40
单挑事件：关羽vs李典

本战只需赵云上前引敌，接着伏兵会放火，敌方大规模混乱，这正是火烧博望坡，关羽可单挑李典。

战后刘表死去，而其部下蔡瑁却举襄阳之兵与曹军来攻。此时有两个选择，一是为了教训叛逆的蔡瑁可选择襄阳之战，或者直接不打襄阳进入长坂坡之战。

~襄阳之战~

胜利条件：击破蔡瑁
回合限制：20
单挑事件：赵云vs张允

本战难度并不大，宝物库得倚天剑，赵云可单挑张允，一定回合后敌军撤离。

接下来的长坂坡之战是两连战，在两个阶段间不会补充，一定要带足回复系道具。中途退却的话将返回第一阶段重头再来，败退的部队在下一阶段也不会出现。

~长坂坡之战Ⅰ、Ⅱ~

胜利条件：击破曹操或保护民众到达东南村
回合限制：70/99
单挑事件：赵云vs夏侯恩

有3个民众单位，全被击破也等于失败。一旦顺利过西南方向的桥后就可守住桥头，另外可让人将村子占住先不让民众进去，待本方部队赚够经验值后再放行，但本阶段回合数不可超过70。

第二阶段则是护送村民到西北方向的桥，赵云单挑夏侯恩得青釭剑，胜利结束各战后残余部队均能获得50的经验值。

三章一幕 荆州南部征服战

徐庶脱队，再次前往隆中，正是典故“隆中对”。说服孔明加入步骤：说得する→质问する→话を聞く→话を聞く→质问する→泣く，诸葛亮加入。

~江陵之战~

胜利条件：击破陈矫→击破周瑜
回合限制：15
单挑事件：赵云vs甘宁

首先需要尽量在八回合内解决陈矫，因为之后周瑜会亲率大军来增援，到时候就难对付了，赵云可单挑甘宁，其实当到15回合后，周瑜也自会退兵。战后在江夏城内又将会有运输队马良和军乐队马谡的加入。

~武陵之战~

胜利条件：击破金旋
回合限制：35
说得事件：刘备vs汞志、周仓vs金旋

这三场战役几乎都是练兵单挑和说得事件都别放过，说得汞志后他会反戈而攻击金旋。战后投石车汞志加入本军，我方残余部队均获得50的经验值。

~零陵之战~

胜利条件：击破刘度
回合限制：35
说得事件：刘备vs刘度、关平vs刑道荣

~桂阳之战~

胜利条件：击破赵范
回合限制：35
说得事件：刘备vs赵范、刘封vs鲍龙

~长沙之战~

胜利条件：击破韩玄
回合限制：40
说得事件：刘备vs魏延、关羽vs黄忠

本战宝物有剑术指南书和英雄之剑，触发单挑事件后，魏延会杀掉韩玄。战后魏延加入，前往黄忠家中相请可令其加入。

三章二幕 荆州所有权的纷争

~公安之战~

胜利条件：击破周瑜或占领四周的四个鹿砦
回合限制：40
说得事件：关羽vs吕蒙

敌人实力强还有大批援军，占领战场上四周的四个鹿砦，可令敌人退兵。

战后在襄阳酒馆和江夏集会所找到蒋琬和费诩，江陵会议场得到庞统。

三章三幕 益州攻略战

~雒之战~

胜利条件：击破刘贵
回合限制：40
说得事件：刘备vs雷铜、刘备vs吴懿、刘备vs费观、刘备vs吴兰、刘备vs李严、张飞vs张任

庞统的大意，在落凤坡损命。听到此消息的诸葛亮也赶紧率荆州余部赶来增援，仅留守关羽及其家将等人。刘备在江陵得到廖化、赵累在涪城得到严颜。

这次又是需要刘备动嘴皮的一战了，有时候三寸不烂之舌还真能抵得上百万雄师，路上连续说得雷铜、费观、吴兰、吴懿和李严这五位蜀中大将加入本军，自己也连升五级，加上第二回合诸葛亮率赵云等将即时增援和张飞单挑张任，本战几乎可以一气呵成、气势如宏地抵达其主将处群殴之而得胜。

眼见刘备大军即将杀至成都，万般无奈的刘璋居然还向张鲁请求援兵，张鲁也同时让马超的西凉兵前来增援。

~葭萌关Ⅰ之战~

胜利条件：击破张鲁
回合限制：30
单挑事件：张飞vs马超

张鲁带来的援兵数量不少，等级也较高，特别是其投石车对本军数量不少的骑兵系所造成的伤害不小，若加上稍后就会出现的西凉援军的话，本方对付起来应该会很吃力，这里最好先让张飞守在门外右侧，待马超援军出现后就可立即与其单挑，之后整个西凉军会集体撤退，这为本方减少了不少压力，接着便可集中精力专攻张鲁，本战的宝物一定要得到，正是那每回合能自动恢复耐久的“援军之书”。

战后近卫队马超和战车马岱两兄弟加入，并且又会出现选择，马超会提议自己前去说服刘璋归降避免生灵涂炭的战斗，并且还可得到名马爪黄飞电，不过当然也可以拒绝他的要求直接以武力解放成都。

~成都之战~

胜利条件：击破刘璋
回合限制：40
说得事件：刘备vs霍峻、刘备vs吴班、刘备vs陈式、刘备vs沙摩可、刘备vs孟达、刘备vs黄权、刘备vs刘璋

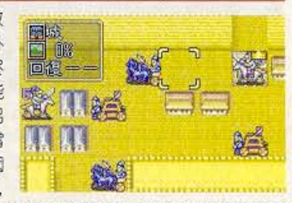


其实本战就是走个形式，以刘璋现存军力与五虎将几乎已经齐备如日中天的刘备军几乎没有可比性，所以又给了刘备发挥嘴皮余热的机会，又连续将霍峻、吴班、陈式、沙摩可、孟达、黄权等几乎刘璋仅存的武将都给收服了，自己也连升数级，最后刘备再说得刘璋本人，同样兵不见血刃地还是拿下了成都，本方所有出战部队获得50的经验值。

三章四幕 汉中攻防战

~瓦口关之战Ⅰ、Ⅱ~

胜利条件：击破张合
回合限制：40/80
单挑事件：雷铜vs张合（雷铜败退）



敌军除了人数较多和部分伏兵外真还没什么特点，尽管是连续作战，也能很容易地拿下。另外这里千万别让雷铜去单挑张合，因为结果是自己败退，所以并非所有的单挑事件都是好事。战后将选择进入线路A葭萌关或是线路B定军山之战，不过选葭萌关的话还可以多战一场天荡山之战，若选定军山的话，虽然同样可以再战天荡山，但是并不是必选项且难度也不大，故建议选前者。

线路A

~葭萌关Ⅱ之战~

胜利条件：击破夏侯德
回合限制：35
单挑事件：严颜vs夏侯德

迎战徐晃、夏侯渊所挂帅的另一支大军，先将夏侯德将被严颜所斩杀，只要注意敌人的伏兵，其他基本没有什么难度。

~天荡山之战A~

胜利条件：击破徐晃
回合限制：40
说得事件：刘备vs王平、黄忠vs夏侯渊

黄忠也不甘示弱地谱写老兵新传，本战其可单挑斩下名将夏侯渊，不愧是五虎上将。另外刘备还可说得战车王平加入。

线路B

~定军山之战~

胜利条件：击破徐晃
回合限制：35
说得事件：刘备vs王平、黄忠vs夏侯渊

其实还是走这条线路比较接近于历史，夏侯渊战死定军山，刘备同样也说服王平加入，不妨出动投石部队来对付敌军庞大的骑兵队，另外本战场内的宝物也都不要放过。

~天荡山之战B~

胜利条件：击破夏侯德
回合限制：40
单挑事件：严颜vs夏侯德

本战为可选战，没什么可说的，几乎就是把线路A给倒了过来。

~汉水之战~

胜利条件：击破曹洪
回合限制：40
单挑事件：吴兰vs曹彰（吴兰败退）

本战过桥时需多注意了，敌方的投石车部队相当了得，所以最好还是先派强力的精锐部队迅速过桥解决掉他们后再让大部队来跟进，随后有曹彰前来增援，千万别让吴兰与其单挑（说实话或许根本就没吴兰出战的份），否则自己会败退。

~阳平关之战~

胜利条件：击破曹操
回合限制：45
说得事件：马超vs庞德

本战在历史上也算是名战之一了，至少曹刘两军都是以最鼎盛的武将阵容出战，可谓华丽。马超可单挑其旧部庞德令其撤退，尽量使对方的骑兵系和弓兵系部队都分开来逐个进行歼灭，最后再集结本方的近卫队一同冲向曹操，本战有宝物马术指南书。

三章五幕 蜀汉建国

在已成为名言警句的“大意失荆州”后，关公也不得不在腹背受敌的情况下败走麦城，其余部关平、周仓等人也尽皆战死。战后，孔明之兄诸葛瑾被授命前来谈和，同意可得孙子兵法并直接进入第四章；拒绝的话刘备将亲率大军伐吴，当然张飞会在出征前被部下所害……

~西陵之战~

胜利条件：击破孙桓
回合限制：40
单挑事件：张苞vs谢旌、关兴vs李异

尽管损失了关张二位虎将，但为报父仇的其二人之子近卫队关兴和张苞也加入征吴的部队之中，甚至连刘禅这家伙也来了……，本战没有什么难度，不妨让二虎将之子展现下身手。战后东吴又会来请求化干戈为玉帛，同意的话，可得到吴子兵法，若继续拒绝的话，接着在下一战中便是陆逊的火烧连营。

~夷陵之战~

胜利条件：击破陆逊
回合限制：50
单挑事件：沙摩可vs周泰（沙摩可阵亡）

战前一定要充分准备各种回复性道具，因为火烧连营还是如历史的那样发生了，本军被火势分割开来，且各部队的耐久值都下降不少，又没有诸葛亮、赵云等良将助阵，因此本战难度异常之大，也千万别让沙摩可去单挑周泰，这时一定要充分利用回复系部队和回复道具来迅速恢复元气，步步为营地前进才是上策，也许胜利后也仍然难消心头之气，但还是只有无奈地与东吴结盟。

四章一幕 夺回荆州

联盟的好处就是可以得到东吴的军队一同来伐魏，首先还是夺回曾失去的荆州。

~襄阳之战~

胜利条件：击破曹仁
回合限制：40

可以考虑是否依照孙权所提议派奇袭队的计策，基本上从现在开始的战斗都逐渐将以攻城为主，战车的作用就在这里体现出来了，另外武术家也是攻城战中相当有利的单位，以此尽快解决掉对方的投石车，中途敌军会有援军到来，本战宝物有马术指南书。

本战胜利后残余部队均可获得50的经验值，接着可选择下一战是打南郡还是新野，不过两者差别都不大，胜利后东吴的丁奉和徐盛会加入本军。

~南郡之战~

胜利条件：击破徐晃或占领南北两个鹿砦
回合限制：40
单挑事件：张苞vs夏侯尚

本战骑兵行进较为困难，另外敌军还会施以水计，我方部队耐久值下降，不过建议最好还是先提前占领一个鹿砦比较好，残余部队可得到50的经验值。

接下来的宛之战会分为两个阶段，若请求东吴出兵的话，张辽会因为无暇分身则可免去本军征战第一阶段而直接进入第二阶段；倘若未请求的话，则需要进行张辽把守的第一阶段。

~宛之战~

胜利条件：击破张辽
回合限制：40

因地形的原因此战依然不适合于骑兵，因此战车和投石车才是需要出动的主力，尽量在树林与敌方强大的骑兵部队周旋并找机会一举歼灭。

~宛之战~

胜利条件：击破夏侯敦
回合限制：30

第二阶段的攻城就显得模式化了，用战车和武道家来作为主力吧，投石车也随时跟进，本战的宝物相当诱人，有遁甲天书、马术指南书和剑术指南书。

四章二幕 中原决死战

若先前派出过奇袭队，那么接下来的此战将以奇袭队为主，并且还是连续征战的两战，倘若未派出则直接进行洛阳之战。

~陈仓·长安之战~

胜利条件：击破郝昭
回合限制：30/60
单挑事件：赵云vs姜维、赵云vs张合、任意人vs徐庶、马超vs程德、马超vs高苍、魏延vs郝昭

尽管都是精锐部队，还是集体行动比较好，特别是后期地形对于赵云、马超等骑兵的限制，本战尽管是连续，但却可收得不少将领，姜维、徐庶都可被纳入，马超与其旧部们接触也都能令其临阵倒戈，城内战斗最让人伤神的还是那些投石车，所以尽量先解决他们，最后魏延可单挑郝昭。

~洛阳之战~

胜利条件：击破郝昭
回合限制：40
单挑事件：任意人vs徐庶

相比陈仓·长安之战要简单一些，要多加注意的还是投石车，同样也可以收得妖术使徐庶。

~许昌之战Ⅰ~

胜利条件：击破司马懿
回合限制：40
单挑事件：关兴vs许褚

终于将正面与司马懿交手了，妖术使果然都很了得，一般的部队最好别轻易接近他，最好是解决完其他所有部队后，最后再找准机会一鼓作气一同上前将其围歼。本战将能得到的宝物有弓术指南书和剑术指南书。

~许昌之战Ⅱ~

胜利条件：击破司马懿或我军到达里城门
回合限制：40

攻城最烦的还是投石车，也可让本方投石车配合妖术使远程来解决问题，到了后期会发现有时候运用计策反而比用武力来解决问题更具有效果，特别还有战车部队的火龙术。可惜的是在本战中两位老将黄忠和严颜会在最后牺牲，此役胜利后将会进入最终在邺的大决战。

四章三幕 蜀魏最终决战

若先前派出过奇袭队，那么接下来的此战将以奇袭队为主，并且还是连续征战的两战，倘若未派出则直接进行洛阳之战。

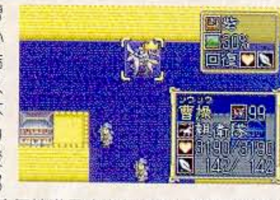
~邺之战Ⅰ~

胜利条件：击破曹丕
回合限制：40
单挑事件：张苞vs曹彰、关兴vs曹植

终于到了最后决战的时候了，出征前最好为所有部队都配备好用得上的相关道具，因为接下来的将是漫长的连续三战。本战开始就不用注重什么练级之类的了，一切以实用为主，尽量让所有部队都能坚持到最后。敌军会分两路来夹击，本军要尽量保持队形，各兵种特别是投石车与战车的相互配合，本战尽量不让妖术使们耗费策略值，留在接下来的两战中用。当最后只剩曹丕时也别着急了结其性命，建议先让各部队在军营里恢复饱满后再一同杀掉其进入下一战，同时宝物也别放过。

~邺之战Ⅱ~

胜利条件：击破司马懿
回合限制：40



狗急跳墙的曹军决定以焚城的办法来阻挡蜀军，结果使得两军的耐久值都下降，而且本军也被大火阻隔为三段，所以此战变得更加棘手，各部队可用事先携带的恢复性道具来进行恢复，然后再趁敌人伤害也很大其并未完全恢复时来发动进攻，最后大部队会合后再一同剿灭司马懿。另外战场内还有援军书等在本战中显得相当宝贵的回复性道具。

尽管司马懿败了，但战斗似乎却仍还未结束，原来奸雄曹操也并未死去，其一直躲在内城里，下面就继续前进迎接最终的决斗吧！

~邺之战Ⅲ~

胜利条件：击破曹操
回合限制：40
单挑事件：赵云vs李典、马超vs乐进

到了这里了就尽快前进吧，否则一会火势蔓延就会将全军困死，前两站若都是以物理攻击为主的话，本战就要充分发挥军师们的作用了，最后的曹操是99级，尽管高得有些不可思议，还是建议使用远程且威力大的计策来攻击，现在各部队所剩的道具也都别吝惜了，反正都最后一战了，尽管用吧，待曹操所剩耐久值不高时再发动强力部队迅速上前围攻……一代奸雄也终于倒下。



《三国志孔明传》是1996年首度于PC上推出的系列续作之一，游戏主角为蜀汉的天才军师诸葛孔明，故事第一章从刘备新野三顾茅庐开始，然后大战长坂坡、火烧赤壁、安定四郡、西取成都、智夺汉中、痛失荆州、火烧连营、白城托孤。第二章七擒七纵以及以后的六出祁山，并安排孔明假死的浪漫情节。以后孔明数败敌军，东吴与司马联手，孔明带军赶回白帝城，孔明之子和赵氏兄弟英勇抗击来敌，孟获夫妇也及时相助。游戏共有五章40多战，完整再现了诸葛亮的动人一生。

GBA	本刊译名：三国志孔明传			
模拟角色扮演	光荣	2005.1.27	5040日元	32Mb
	卡带	日版	1人	全年龄

游戏的类型属于S·RPG，即所谓的战棋类角色扮演模式，将有众多的三国武将登场（共计236人），并具备角色成长与装备武器道具提升能力的要素，战斗则是采取战略模拟的方式进行，玩家于游戏中可施展各种战法和计略来达成过关条件，向一统天下的最终目标前进。

在游戏的困难度表现上，《三国志孔明传》就要比《三国志英杰传》来的简单且容易上手，而这次游戏的形态是角色扮演+策略（而角色扮演的成份居重），有别于以战斗为主的《三国志英杰传》。

GBA版增加了可随时挑战已过关卡的自由模式（フリーモード）以及可随时观看游戏中登场武将档案的“武将列传”模式，并能将玩家的游戏历程记录在“历史模式”中，令游戏的耐玩性大增。

第一章 三国鼎立

第一幕 孔明的出庐

～博望坡之战～

胜利条件：30回合内击破夏侯敦
败北条件：我军全灭
武将单条：关羽VS李典
关卡宝物：豆



本关有两个选择：火攻或者击溃夏侯敦。火攻的情况下，诸葛亮命令赵云上前诱敌深入，夏侯敦进入山道后孔明用火计，敌军立刻陷入混乱，战力大降，便可趁机击退夏侯敦。选择击溃夏侯敦的话只要将其耐久减为零即告胜利。

～新野之战～

胜利条件：30回合内击破曹仁
败北条件：我军全灭
武将单条：火攻：赵云VS曹洪；张飞VS许褚
城内迎敌：赵云VS许褚
关卡宝物：焦热书 落石书



选“火攻退敌”较为简单，趁敌混乱，拥上去一顿痛击。选“城内诱敌”则应守住几个城门，防止被群殴，不过由于敌人太弱，基本没有什么难度。

～江夏急行战～

胜利条件：孔明退至右上角鹿岩或者30回合内敌全灭
败北条件：孔明被击破
武将单条：关羽VS蔡瑁
关卡宝物：火龙书 回复麦

我方有援军魏延，敌方援军会从东面出现，在敌援军出现前全歼敌军 或孔明退至东北鹿砦，就可过关。

～长坂坡之战～

胜利条件：赵云找到阿斗并顺利渡河
败北条件：赵云被击破
武将单条：赵云VS夏侯恩（得青虹剑）
关卡宝物：青虹剑 大旋风书 山贼之誓

从撤退的步兵口中得知阿斗被困于西南村中的赵云，先去消灭西北村庄集结的夏侯恩取得青虹剑，然后逆时针寻遍所有的村庄终于找到阿斗，之后曹操亲率大军从北面杀到，此时张飞会出现在长坂坡上。赵云只要撤到张飞身后即可过关。

～赤壁之战1～

胜利条件：20回合之内孔明到达栈桥
败北条件：孔明被击破
武将单条：无
关卡宝物：1000金

借东风后，周瑜派徐盛兵追杀孔明，孔明向东北渡口撤退，第四回合赵云带援军出现抵挡一阵，孔明便上船平安回到江夏。

～赤壁之战2～

胜利条件：击溃曹操
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS张辽 张飞VS许褚
关卡宝物：谍报之书 马术指南书

曹操赤壁兵败后，溃不成军，孔明率部追击。游戏设定曹操必定逃脱，选不选关羽镇守华容道其实没太大意义。注意追击途中有于禁和徐晃增援，不要追得太急以免以少打多。

第二幕 天下三分

～荆州南部战～

胜利条件：40回合内击溃韩玄
败北条件：我军全灭
武将单条：关羽VS黄忠 张飞VS金旋 赵云VS邢道容 赵云VS陈应
关卡宝物：六韬 500金

中间树林及木桥上会有敌援军，杀你个措手不及，且敌人的发石攻击距离很远，千万小心。关羽单挑黄忠剧情后魏延会杀了韩玄献上城池，过关后黄忠和魏延加入我方阵营，此外，若将武将停在陈式旁边即可使其加入。此役过后，刘备收复荆州全境。



在刘备被困益州之时孔明感觉到副军师庞统有危险，回家和黄月英商量时有两个选相：给刘备寄信让庞统小心或者不寄信，选不寄信则可以救下庞统（剧情A），选寄信的话则庞统死于落凤坡（剧情B）。

～巴西之战(剧情A)～

胜利条件：击溃严颜
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS陈到 张飞VS严颜
关卡宝物：遁甲天书

接到刘备要求增援的诸葛亮不得已把荆州交给关羽把守，自己带着赵云张飞杀入川中，首先遇到的便是川中老将严颜，赵云遇到旧友陈到，两人交手后陈到退去，击败严颜即可过关。过关后两人加入。

～益州平定战(剧情A)～

胜利条件：降伏马超 敌部队全灭
败北条件：我军全灭
武将单条：张飞VS马超
关卡宝物：无

由于开始时出来只有刘备等3员将领可以控制，庞统魏延不受控制，而且第三回合庞统中埋伏被团团围住，而且一旦庞统被击破则必死无疑，因此要想救庞统运气也是很重要的。为避免被马超高翔军两面夹击，要尽量先击退一边。刘备诸葛亮可以说服李恢高翔，马超可以用诸葛亮来说服。

～益州平定战(剧情B)～

胜利条件：击溃李严
败北条件：我军全灭
武将单条：张飞VS马超
关卡宝物：羊由基得弓 神仙丹

～汉水之战～

胜利条件：击溃曹操
败北条件：我军全灭
武将单条：张飞VS许褚
关卡宝物：2500金

因敌人数量较多，所以还是按照孔明的计策退守南面的断桥为好，由于击退了曹操即为过关，为拿到宝贝还是先留她一条性命为好。

第三幕 秋雨荆州

～麦城之战～

胜利条件：击溃曹操
败北条件：我军全灭
武将单条：无
关卡宝物：弓术指南书 短兵指南书



此关能否救到关羽完全取决于前面是否救到庞统，如果救到庞统诸葛亮就会让庞统来守益州，自己带着黄忠和马谡来麦城救关羽，不过如果战斗中关羽被击破的话，还是像原著一样被东吴活捉，千万注意。过关后记得救下刘封，以后有用。

第二章 南征篇

第一幕 司马懿的谋略

～阳平关之战～

胜利条件：敌军全灭或者支持20个回合
败北条件：我军全灭
武将单条：无
关卡宝物：大山崩得书 短兵指南书

此关敌军特别强大，援军接二连三，又有羌兵助阵，要是敌全灭的话几乎不可能。不过赵云占领中部鹿砦会使一部分敌人陷入混乱，马超占领左边关隘可使羌兵攻击力大减，李严和孟达对话可使其撤退，还是把守关隘20回合，使敌人因粮草短缺而撤军比较实际。

～益州南部之战～

胜利条件：击破鄂焕
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延VS鄂焕
关卡宝物：回复之肉 1000金

雍凯谋反作乱，不得不平。小心敌虎使，其攻击力强，能同时攻击一直线上的两支部队。之后，雍凯率援军出现，最好先干掉会补体力的运输队。基本没有什么难度。不过如果在魏延擒住鄂焕后选择释放则可以离间敌军，使敌关变得简单。

第二幕 南蛮王孟获

～五溪峰之战～

胜利条件：敌军全灭
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS金环结
关卡宝物：援军之书 1500金

有两种策略，敌人仅出现阵容不同，选"赵云，魏延为前锋"较容易，赵云可立即单挑金环结，减少伤亡。我方援军为张嶷、马忠，敌方孟获领兵从南面出阵，擒他并非难事。

～夹山峪之战～

胜利条件：敌军全灭 击破董荼那
败北条件：我军全灭
武将单条：马岱VS忙牙长 赵云VS董荼那
关卡宝物：大涡潮之书

杀光所有的运输队之后，孟获会派董荼那来挑战，赵云与之单挑后他就会撤退。

～泸水之战～

胜利条件：击破孟获
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS带来
关卡宝物：1000金

孟优诈降，欲劫寨。斩了信使即可吓走孟获过关；若实力强劲可"将计就计"，不论伏兵还是坚守，若被孟获逃走也无妨，都可过关。

第三幕 蛮都之战

～西洱湖之战～

胜利条件：击破孟获
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS孟尤
关卡宝物：回复之肉

西洱湖之战－选"伏兵之计"较易，第二回合后，我方伏兵左右齐出，打他个措手不及！不过孟获在我伏兵出后会选择逃跑，注意不要让他从右下方的村庄逃走。选"火攻之计"，虽断了敌军退路，但因雨日连绵，火势渐弱，且只能带少数部队迎战，不易取胜。

～秃龙洞之战～

胜利条件：击破孟获
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS孟尤
关卡宝物：1500金

本关也有两条分支：取道东北，则道路开阔，但孟获早有准备，做好打硬仗的准备。不如走西北道，虽有毒泉挡路，但可让孔明去西南村隐士处求方解毒，并等到11回合才前进。孟获突见孔明军从背后杀到，乱了阵脚，向东北村逃窜。无论抓到与否均可过关。

～三江城之战～

胜利条件：击破朵思王 击破祝融
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS祝融
关卡宝物：李广之弓



集中兵力从北面强行攻城，另派几支部队拦截东面来的敌人。杀了朵思王后，孟获夫人祝融会率军杀到，又是场血战。不过只要用赵云单挑祝融即可将其擒获，顺利过关。

～蛮都战没～

胜利条件：击破孟获
败北条件：我军全灭
武将单条：关索VS木鹿大王
关卡宝物：施疗之书 金火罐炮



遇敌兽兵，引起我军攻击和防御下降，可多备回复物。提防敌象兵，它能一次攻击并排的多支部队，并引起混乱。建议派精锐小队从左边小道去取宝物，大部队还是步步为营前进比较安全。

第四幕 南蛮平定

～桃叶江之战～

胜利条件：击破兀突骨
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS兀突骨
关卡宝物：回复之肉

藤甲兵几乎刀枪不入，而且还尽用计，先锋马超和马岱可引大量敌兵远离其主帅并围东面树林烧圈。大部队迅速冲过左方木桥，途中会有敌伏兵出现，藤甲兵可用火计轻松烧退，追求快速的话可用赵云单挑兀突骨直接过关。

～蛇盘谷之战～

胜利条件：击破兀突骨 击破孟获
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延VS兀突骨 赵云VS孟获
关卡宝物：大业火之书



进入战斗后大批的藤甲兵使得硬拼成为空谈，只有引诱藤甲兵进入山谷火烧之，其间魏延可单挑兀突骨，火烧藤甲兵之后孟获兄弟出现，这时只要让赵云与之单挑即可过关。

第三章 北伐－前编

第一幕 出师表

～凤鸣山之战～

胜利条件：敌全灭
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS韩英 赵云VS韩德
关卡宝物：升格之证



本关有两个选项，如果选派"别动队"，则赵云等大将因道路难行较晚才从南面杀到，过关可不太轻松。所以还是推荐用"全军向关山道进军"较易，赵云一马当先单挑韩德、韩瑛父子，虽然此时敌人也不弱，又有援军从北面出现，不过只要步步为营过关不成问题。

～南安·安定之战～

胜利条件：占领安定城或者击破崔谅军
败北条件：我军全灭
武将单条：王平VS夏侯
关卡宝物：批水扇

用"诱敌出城之计"可在安定城外的开阔地用小批精锐抵挡住崔谅军前部，大部队埋伏在南安城下，等崔谅部队全部出城后派一支快速部队迅速占领安定城，则崔谅部队撤退，然后孔明用计诈开南定城门，敌军一片混乱，我大部队乘机一拥而上抓紧时间消灭他们。如果用"硬攻安定之计"则敌人死守城池，又有大批援军会来，我方腹背受敌，难度不小。

～天水城之战～

胜利条件：孔明退到东南鹿砦
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延（赵云）VS姜维
关卡宝物：神仙丹



选“诱出天水军”，先迅速消灭右下敌军，孔明撤到东南鹿砦即可过关；如若对自己级别有足够信心的话，可选择全灭敌人过关，不过难度较大，可先占领左上据桥而守。如果选“攻取天水城”的话，当我军攻到城门口时，敌伏兵四现，同样的如若对自己级别有足够信心的话，选择全灭敌军过关吧。

～冀城之战～

胜利条件：击破姜维
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延VS姜维 关兴VS姜维
关卡宝物： 无

有“冀城途中捕”和“入城、诱出、占领”两策，难度相当。击退冲锋在前的姜维即可。此后，姜维归顺。

第二幕 街亭战役

～祁山之战1～

胜利条件：击破曹真
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延VS朱赞 关兴VS曹尊
关卡宝物：猛虎 雌雄双剑



战斗前可选择接不接受王郎的挑战。根据选项的不同对敌人士气、耐力等带来影响。敌首曹真超强，先消灭他周围部队，再集中力量，一回合解决他。下方我军部队相对较弱，敌人又都是骑兵等重装甲部队，可依靠村、砦死拼。

～西平关之战～

胜利条件：击破雅丹
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延(姜维)VS杨兰　关兴VS越吉
关卡宝物：蚩尤的弩　七星宝剑

选“出战西平关”，敌人会从三面进攻，且人数不少，又大都是战车，移动力大，攻击范围广，很难对付，非高等级不行。选“攻落敌穴”，则敌人都在左面，可集中兵力冲杀，切忌孤军深入。等越吉混乱时乘机收拾他。

～街亭之战～

胜利条件：马谡撤到西南鹿岩或者敌全灭
败北条件：
武将单条：王平VS申仪 王平VS申耽
关卡宝物：无

马谡失策，我军被重重包围。逃到西南鹿砦难于登天，要全歼敌人更是天方夜谭（中途还有司马昭的伏兵）。不过只要马谡被击破我军就会撤退。

～汉中退却战～

胜利条件：孔明赵云抵达南部鹿岩或者敌全灭
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS万政　马岱VS陈造
关卡宝物：神劲弓　回复之肉

让孔明向南方鹿砦撤退，派大将守住山间要道，以作缓兵之计；右方赵云等且战且退，小心中部伏兵。孔明和赵云都退出鹿砦才可过关。

第四章 北伐－后编

第一幕 陈仓攻防战

～陈仓祁山之战～

胜利条件：孔明顺利抵达南部鹿岩或者敌全灭
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延VS王双
关卡宝物：马术指南书 勇武之种



敌军为数众多，右上方已有援军张颌，不过依现在实力，再加上指挥得当，应能取胜。选“归还汉中”，派厉害角色守住桥头 抵挡追兵。让姜维等保护孔明退到南面鹿砦。半路会有一队敌兵杀出。

～陈仓攻城战～

胜利条件：击破郝昭
败北条件：我军全灭
武将单条：无
关卡宝物：黄帝之弩 铁琵琶

如果选“奇袭陈仓”，派精兵先占据南门外的鹿砦，展开攻势，占了城池后，张颌带大队人马出现，好在他见城已失，自行撤退。若选“攻打陈仓”，此仗要速战速决，不然等张颌率援军从东门赶到，就比较麻烦。

～祁山追击战～

胜利条件：击破司马懿或者占领东北的鹿岩
败北条件：我军全灭
武将单条：无
关卡宝物：轻车 智谋的种子



选择“正面防御”的话，大部队从正面攻击，另派一队人马穿越树林抢占东北鹿砦。选“设伏包围”，尽管敌人很强大，但战数回合后，姜维、廖化从司马懿背后杀出，断其退路。司马懿立刻撤退，两面夹击或者占领鹿砦吧，胜利是很轻松的。

第二幕 祁山争夺战

～二谷道之战～

胜利条件：击破司马懿或曹真
败北条件：我军全灭
武将单条：廖化VS秦良
关卡宝物：无

本关可选择追击司马懿还是击退曹真，司马懿的兵刚开始时比较少，不过峡谷中埋伏着大量的伏兵，因此相比之下还是选择击退曹真比较简单，大军过境曹真不生。

～祁山之战2～

胜利条件：击破司马懿
败北条件：我军全灭
武将单条：马岱VS戴陵
关卡宝物：赤兔马　仁爱之种子　武勇之种子



退敌军先锋张虎等三人，司马懿下令冲锋。时间是本战的关键，必须速战速决。数回合后张颌援军从上方出现，但已回天无力，杀退司马懿即可过关。 由于司马懿的离间之计，在北伐长安指日可待的情况下刘禅急招孔明回成都，众将皆劝孔明自立为王，面对姜维等的苦谏，孔明会选什么呢？

选项A：自立为王（赵云、魏延离队）

～成都攻防战1～

胜利条件：说服刘禅
败北条件：我军全灭
武将单条：无
关卡宝物：无

本关难度极大，虽然刘禅军不会主动进攻，可是要在指定时间内攻下成都也不是一件容易的事。如果想胜的话，只有事前反复的练级，而且不用赵云和魏延，否则基本为不可能。胜利则进入第三幕。

选项B：撤兵回成都（养兵3年，进入第三幕）。

第三幕 五丈原战役

～渭水之战～

胜利条件：我军进入北岸敌营或者敌全灭
败北条件：我军全灭
武将单条：无
关卡宝物：无

如果选“分兵攻击南北两岸”，则在开战之前，敌便伏兵四起，我军被围。突围将会是一场苦战，此时可以派魏延、马超等骑兵做先锋，弩兵、武道家紧随其后，冲入敌营，其余部队以村庄为掩护死守，先锋力争在几个回合可击退司马懿即可过关。如果选“攻击北岸”，则可派几支骑兵直奔敌营，孔明等则同时向西南方撤退。待骑兵诱出敌伏兵后，胜利条件就会变为全军向西南鹿砦撤退，此时孔明离鹿砦不过咫尺之遥。



～葫芦谷之战～

胜利条件：击破司马懿
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云（马岱）VS司马懿
关卡宝物：无敌神牌

孔明使用火计可暂时困住司马懿，派一支骑兵、二名弩骑兵直奔谷口，将逃出敌兵逐一消灭。其余人马对付敌下方援军，可轻松过关。如果选“葫芦谷迎击”，敌我双方布阵位置完全互换，又是一场苦战。

～五丈原之战～

胜利条件：击破司马懿
败北条件：我军全灭
武将单条：姜维VS司马懿
关卡宝物：白银之甲



此关道路崎岖，最好在中间开阔的平原上开战，数个回合后孔明的突然出现使司马懿惊慌失策，慌忙向东北鹿砦撤退，击破或者司马懿达到东北鹿砦后本关结束。

终章 统一天下

第一幕 进军长安

～眉城之战～

胜利条件：击破曹爽或占领所有宝物库及兵粮库
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS夏侯霸
关卡宝物：白银之甲 茯羲之盾 元戎弩

选“从西面进攻”路途稍远，可分兵二路从西、南二门进攻。注意：城中大炮车可一次击中几相邻部队，我军不宜过分集中。攻入城后，可让懿武将守北门，阻挡夏侯敦和所带领的援军。选“从西面进攻”，可让马岱、姜维守身后木桥，武道家、步兵穿过树林，攻打东门。敌援军会从西、北两面出现。

～武功之战～

胜利条件：击破曹爽或占领南北岸的兵粮库
败北条件：我军全灭
武将单条：关索VS夏侯霸
关卡宝物：流马 神仙丹



选“南北分兵”，敌军则死守不出；选“南岸集合”敌则全面进攻；不过不论从兵力还是布阵两种方案都十分相像，上方有树林挡道，林中又有伏兵，可派张嶷、王平等将敌逐一引出，各个击落。下方道路狭窄，先干掉霹雳车，要步步为营。

～长安攻城战1～

胜利条件：击破曹爽（前）孔明进入西南的鹿砦或者敌全灭（后）
败北条件：我军全灭
武将单条：姜维（魏延）VS曹爽
关卡宝物：震天雷炮 毛扇



长安攻城战－孔明领军直逼长安，曹真率部背水一战。全军（除孔明向西南撤退）迎战而上。眼看就要全歼敌人，敌大量援军分别从城中及东部出现，此时又得知白帝城失陷，孔明只得下令退却。能全歼敌军那是最好，实在不行，孔明退至鹿砦即可。撤回眉城后，孔明决定留下六人镇守眉城，留下六个垃圾就行了。

第二幕 孔明返蜀

～成都攻防战2～

胜利条件：击破孟获或者经过20回合
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS孟尤 魏延VS孟获
关卡宝物：明光甲

由于成都城中只有几员小将镇守，所以大军得迅速往成都方向进发，在中央桥上截住南蛮军，赵云单挑孟尤，魏延单挑孟获即可过关。过关后可斩孟获或者选择放。前者进入白帝城之战，后者进入建宁之战。

～白帝城之战～

胜利条件：敌全灭
败北条件：我军全灭
武将单条：姜维VS徐盛
关卡宝物：无

选“南北同时进攻”交战数回合，敌大批援军从东南方出现，派数名大将死守南门，孔明在背后用计。选“全军南面进攻”较为轻松，敌援军从北门出现，抓紧时间就能获胜。

～建宁之战～

胜利条件：击破孟获
败北条件：我军全灭
武将单条：
关卡宝物：回复之肉×2

此战可选“兵分两路从东西攻城夺粮”或者“火烧建宁从北面攻城”，由于兵力分散，所以还是建议选第二项比较好。

～江陵之战～

胜利条件：击破孙权或者孔明与孙权接触
败北条件：我军全灭
武将单条：魏延VS徐盛 诸葛瞻VS诸葛格
关卡宝物：古锭刀



本关任务中特别需要注意陆逊和诸葛瑾的计策及孙权的大邺火术。过关后，孔明说服孙权，蜀吴再次联盟。

第三幕 汉室再兴

～长安攻城战2～

胜利条件：击破郭淮
败北条件：我军全灭
武将单条：姜维VS夏侯霸
关卡宝物：无



敌军冲锋，在城门口开战。冲入城中时，敌放火烧城，并有少量援军，小心援军。姜维可单挑夏侯霸。击破郭淮即可过关。过关后夏侯霸加入。

～华山之战～

胜利条件：击破司马师或者经过30回合
败北条件：我军全灭
武将单条：马岱VS邓艾 孟获VS钟会
关卡宝物：方天画戟

如选“从西面攻”应先卡住右下山道消灭敌主力，再赶回左上方拦截司马师。而选“东西夹攻”敌骑兵不能入林，所以要等敌人冲到平原再与之决一死战。

～函谷关之战～

胜利条件：击破司马昭或者占领北面的鹿砦
败北条件：我军全灭
武将单条：姜维VS邓艾 孟获VS钟会
张苞VS司马昭
关卡宝物：无



若用夏侯霸之计打开关门，敌两批援军很快赶到，我方前后受敌，只有硬拚。不如让间谍打开关门，关内火起，敌大乱，迅速夺关。

～洛阳之战1～

胜利条件：击破司马师
败北条件：我军全灭
武将单条：姜维VS张虎
关卡宝物：大业火之书 援军之书



派一队突击力强的人马从南门杀入，待城中火起（司马师之计，千万不要让部队在火的范围之内，每人损失200耐久值可不是好玩的），其余部队一涌而入。不仅要抓紧时间，且要保存实力，因为后连着一场恶战。

～洛阳之战2～

胜利条件：击破司马懿
败北条件：我军全灭
武将单条：赵云VS钟会 魏延VS司马昭 张苞VS邓艾
姜维VS司马师 姜维VS司马懿
关卡宝物：武勇之实 回复之肉 大业火之书
大援军之书



大部队急攻正门，另派一支人马从小门突入，部分敌人混乱。司马懿放火烧城，我军耐力大减。进入内城，先消灭军乐队和司马昭、司马师，最后围攻司马懿，最好趁雨进攻，否则你就会看见火鸟乱舞，耐力狂减！

尾声

献帝再一次登上帝位，东吴臣服，至此，汉室再度光复，天下一统大业得以完成。

□文/okami 责编/布搭



《生化危机4》隐藏要素大揭秘！

biohazard 4

同以往一样，《生化4》中仍然包含了服装、武器和附加模式等等隐藏要素，如何打出这些隐藏要素一定是各位玩家非常关心的话题，这里就让我们来为大家揭开其中的秘密吧！

NGC	本刊译名：生化危机4		
动作冒险	CAPCOM	2005.1.11	49.99美元	9格
	8厘米DVD	美版	1人	17岁以上

□文责/荇菜

免费获取Punisher手枪

在主游戏中可以进行"蓝色徽章"的小游戏，目的是找到隐藏在场景中的15个蓝色徽章并且将它们击碎。由于蓝色徽章的地点会标注在地图之中，所以并不难找到。如果破坏10个以上的徽章，就能从商人处免费获取一把具有贯穿属性的Punisher手枪。如果找到全部15个徽章之后才去找商人的话，获得的Punisher手枪将是已经升级过的，性能更佳。



↑蓝色徽章隐藏在各个不起眼的角落。

隐藏的武器升级选项

在商人处可以对拥有的武器改造升级，可升级的指标包括攻击力、射击速度、装弹速度和装弹容量四项。

如果将这四项武器全部升至最高级别，就会再出现一个隐藏的Exclusive选项。Exclusive可以看成是RPG游戏中常见的"突破上限"，通过这一项的改造，可以让武器获得各自特殊的功能。当然，Exclusive改造所需花费的金钱也是不菲的哦！所以大家还是应该有针对性地进行升级，找到最适合你的装备。以下是所有武器的Exclusive属性：

武器	Exclusive属性
手枪	五倍爆头几率，用于消灭低级的敌人（如村民、僧侣）非常有效。但是由于本作中敌人爆头之后可能会出现寄生虫，所以有时反而适得其反，一定要多加注意。
Punisher手枪	最多可穿透五个目标。
Blacktail手枪	攻击力达到3.4。
Red9手枪	攻击力达到5。
Matilda手枪	装弹量达到100。
散弹枪	增加远程攻击力，在一定程度上弥补了散弹枪对于远处目标攻击力太小的缺憾。
Riot散弹枪	攻击力达到10。
Striker散弹枪	装弹量达到100。
TMP冲锋枪	攻击力达到1.8。
狙击步枪	攻击力达到18。
半自动狙击步枪	射击速度达到0.4。
Mine Thrower布雷枪	发射的爆雷具有自动追踪功能。
Broken Butterfly左轮手枪	攻击力达到50。
Killer7麦林手枪	没有Exclusive选项。

新的标题画面

以Normal难度通关一次之后，标题画面就会改变，由最初的Leon和Ashley变为游戏中的村庄场景（还不如原来的好看呢……）。

Professional难度

以Normal难度通关一次之后，再开始新游戏就可以选择此难度。此难度下敌人的攻击力和体力都有大幅度上升，AI也有所提高（主要表现在攻击欲望更加强烈），适合重度玩家进行挑战。

特殊服装

以Normal难度通关一次之后，再开始新游戏时就可以选择特殊服装。游戏中的主要角色会以新的装束出现。与系列以往各作不同的是，这一次并非每个角色单独选择服装，而是"统一更换"。Leon的特殊服装是2代中的浣熊市警察制服，怀旧气氛十足，一定会让老玩家颇为感动。Ada的特殊服装是Assignment Ada模式中的特工服，而Ashley的特殊服装则是具有西部风格的"清凉装"。







获得Matilda手枪和无限弹药的火箭筒

以Normal难度通关一次之后，再读取通关进度开始第二轮游戏，就可以从商人处购买这两件武器，不过并不是免费获得哦，尤其是火箭筒需要花费100万。作为补偿，火箭筒的弹药是无限的，也无须改造升级。要注意选择Start New Game直接开始新游戏并不能获得这两件武器，必须读取通关进度重开才行。也就是说如果想要在Professional难度使用就必须再打穿一次Professional难度。



Assignment Ada模式

以Normal难度通关一次之后就可以选择此项隐藏模式。此模式的目的是要使用Ada回收五个寄生虫样品然后脱出，场景则是小岛研究所。Ada的行动速度要快于Leon，当然防御力也会偏低一些。Ada有很多动作酷劲十足，值得一看。另外，人气最高的反面角色、Ada背后的操纵者Wesker也会"献声"哦。



一穿着特工装的Ada，身段分外诱人。

获得Chicago Typewriter冲锋枪

打穿Assignment Ada模式之后再读取通关进度开始主游戏模式，就可以从商人处购得。这把武器同样需要花费100万，也是无限弹药，无须进行改造升级。

The Mercenaries模式

以Normal难度通关一次之后就可以选择此项隐藏模式。此模式的目的是要在有限的时间之内通过不断杀敌获取高分，可以说和生化系列一贯的"逃生"风格大相径庭。过关后会根据所得分数给予0至5星的评价。此模式有四张地图可供选择，最初只能使用Leon进行游戏。在此模式中开启其他可用人物的条件如下：



Ada：以任意角色在"Village"（村庄）地图中获得四星以上评价。

Krauser：以任意角色在"Castle"（城堡）地图中获得四星以上评价。

Hunk：以任意角色在"Island"（小岛）地图中获得四星以上评价。

Wesker：以任意角色在"Water World"（水世界）地图中获得四星以上评价。



获得Hand Cannon左轮手枪

每一个生化迷应该都知道，使用麦林子弹的大口径左轮手枪在本系列中一贯是作为最强武器登场的（这种武器在现实世界也确实"够威够力"）。虽然单纯以火力来讲比起火箭筒有所不及，但是综合发射速度、稳定性乃至"有型"程度，绝对是各位Fans的首选。本作当然也不例外，这一款左轮手枪被命名为"Hand Cannon"，翻译过来就是"掌上大炮"或者"袖珍大炮"，威力可想而知！当然，获取条件也是相当苛刻的，那就是在The Mercenaries模式中使用全部五个角色分别在四张地图中都获得五星评价（也就是说至少要打二十次才行），然后再读取通关进度开始新游戏，就可以从商人处免费获得了！只不过这一把Hand Cannon左轮手枪并非无限弹药，而游戏流程中所提供的麦林子弹数目相当有限，这样怎么能体验到"虐杀"敌人的乐趣呢？不用担心，只要对它进行改造升级，将它的四项指标全部升至最高级之后，再进行Exclusive改造，它就变为一把攻击力达到99.9、弹药无限的超级武器了！这下可以谈笑间让敌人灰飞烟灭了吧，除了BOSS之外的敌人几乎都是一枪毙命。不过虽然枪是免费的，但改造却需要一笔巨资哦。



一想不想体验一下手持大炮的感觉？

The Mercenaries模式五星评价指南

截然不同的游戏理念

《生化》从诞生那一天起就被定位为"Survivor Horor"游戏，游戏的目标就是"尽力求生存"。通常，在游戏中弹药补给非常有限，敌人的数量则远远超过玩家所能应付的程度。在这样的条件下，玩家必须尽量避免战斗，在很多情况下都是"走为上策"。即使是在一些无法回避的强制战斗中，也应该利用地形（例如堵住狭窄的通道口），制造与敌人"一对一"的局面，并且尽量节省弹药。不仅主游戏模式如此，在以往的各作的隐藏模式中，也大都以"脱离"为最终目的，可以说游戏理念与主模式是一致的。

《生化4》大大强化了动作要素，战斗的激烈程度比以往各作不可同日而语。但即使是在本作中，"生存恐惧"的课题仍然存在，"利用地形"、"各个击破"仍然是非常重要的手段。然而，这一切在The Mercenaries模式中完全被推翻了。其实佣兵模式在三代中就曾出现过，以游戏设计思路来讲，四代的佣兵模式和三代是类似的，都是通过杀敌来获取高分。但是四代的佣兵模式将场地限制在一个非常小的场景之中，时间限制更是只有短短的两分钟，再加上游戏视角和操作方式的改变，便形成了一种全新的游戏方式。在此模式下，步步为营的打法已经完全不成立，视角的限制更对玩家的大局观提出了更高的要求。很多老玩家都是一时不能习惯这种转变，仍然采取自己熟悉的打法来挑战此模式，当然无法顺利取得高分了。但是，由于此模式与游戏中的最强隐藏武器"Hand Cannon"息息相关，所以又让大家欲罢不能。出于这一原因，这次我们就以"如何拿到五星评价（得到五万分）"为出发点，对此模式做一番基础的研究。



系统要点分析

其实本模式中的系统要素并不复杂。以下是一些要注意的地方：



↑连续杀死敌人，获得连击分数奖励。

1、连击。连击是本模式中赚取得分的主要手段。成功杀死一个敌人之后，如果在10秒钟之内再杀死第二个敌人的话，就能形成连击。因此，在本模式中不但不能小心翼翼地把敌人一个一个引过来打（实际上在狭小的场景中也基本不可能有这种机会），反而要尽量的面对大批敌人。另外一点要注意的是，如果将敌人爆头后出现寄生虫，那么此时并不算成功杀死敌人。

2、时间。每关初始的时间限制只有两分钟，但是可以通过拾取蓝色沙漏的方式来延长。蓝色沙漏有延长时三十秒或九十秒两种，出现在固定位置。按Z键呼出地图，蓝色沙漏会以白色五角星图标显示在地图上，算是比较体贴的一个设置吧。



↑蓝色沙漏对于攻关是非常重要的。

3、机关。场景中会有一些可以利用的机关，最常见的就是火药桶了。利用这些机关可以一次消灭大量敌人，既节省弹药，又大大增长连击数，千万不能放过。

4、金色沙漏。场景中还会摆放着一些宝箱，里面是可以获得额外加分的金色沙漏。获取金色沙漏之后，在30秒钟之内，会以"连击数目*1000"的方式

给予额外的分数奖励。因此，在获取金色沙漏之前，一定要保证把敌人都吸引到附近，然后利用这30秒尽力杀敌。与蓝色沙漏不同的是，金色沙漏并不会在小地图上显示，只能靠大家自行搜索了。不过一般都还是在比较显眼的位置，不会太为难玩家。



↑宝箱的特殊道具可以奖励额外分数。

5、弹药补给。每个角色初始的装备都不相同，在场景中可以获得一些弹药补给，杀死敌人之后也会随机掉落。本作取消了在菜单中装填弹药这种"作弊"的方式，而只能在游戏中实时装填，在此模式下这一点显得尤为重要！一定要时刻注意自己的残余弹量，否则在被大批敌人包围的时候忽然发现没子弹了，那就不仅仅是连击中断那么简单的事情了。

6、强敌。各个场景中都可能会出现一些超强的敌人，例如村庄中的"电锯女"，军营中的特种兵等等。这些敌人伤害力惊人，而且皮糙肉厚，想要杀死他们不但要消耗大量弹药，而且很容易使连击中断。不过消灭他们也能获得数倍于一般敌人的分数，如何取舍就看你自己了。

人物性能简介

Leon

初始装备	Blacktail手枪，51发；Riot散弹枪，33发；急救喷雾一罐。
特点	Leon是大家在主游戏中使用的人物，在此模式下用起来应该也比较熟练了吧。他的体力中等偏上，初期的装备也中规中矩，是"手枪＋散弹枪"的经典组合。由于在此模式中不能拾取新的枪械，只能获得现有枪械的弹药补充，所以像这种较为全面的"一小一大"配置还是占一定优势的（Hunk和Krause这样初期武器配置很单一的角色就要吃亏一点了）。一般来讲Leon是以散弹枪主战，在潮水般拥来的敌人面前手枪的作用不大。但是对于引爆火药桶这一类的工作，手枪还是可以胜任的。Leon主要的缺陷就在于这两把武器攻击力都不高，散弹枪虽然可以一次击退数个敌人，但是很有可能好几枪都没法把敌人彻底打死，经常是拼命打了半天连击数却中断了。因此，Leon的作战要点在于多多利用散弹枪面对群敌的优势，把敌人"赶到"有利的地形，然后引发机关将多个敌人一次消灭，如果捡到了手榴弹也一定要尽量发挥最大的效用。

Ada

初始装备	Punisher手枪，50发；TMP冲锋枪，200发；半自动狙击步枪（带高倍瞄准镜），17发；燃烧弹，3颗；急救喷雾一罐。
特点	Ada在此模式中以二代的紧身短裙装出现，令人怀念。她的特点之一是跑步速度较快，有些情况下可以从敌人堆中快速挤过。不过她的体力在全部五个角色中是最低的，所以不到万不得已还是不要玩这种危险的游戏，尽量与敌人保持距离吧。Ada的装备中，Punisher手枪虽然具有贯穿属性，但是威力甚至还不如最基本的小手枪，在此模式下作用实在有限。而那把TMP冲锋枪么……大家应该都知道冲锋枪在生化系列中一直是受到"歧视"的，威力小得可怜。因此，Ada最重要的武器就是半自动狙击步枪了。狙击步枪装弹速度慢，只能单发，利用地形极为重要。如果能找到没有后顾之忧的地点，拉开距离狙杀敌人，不但威力够大，而且能够贯穿数人，配合有额外分数奖励的特殊道具，可以在很短时间内获得相当高的分数。不过在此之前一定要先利用Ada的高机动性，把敌人都引到附近，让他们"鱼贯而入"，方便你实施自己的作战计划。最后要提醒一点，狙击步枪虽好，子弹有限。除了即时补充之外，还要预先看好退路，以防弹尽粮绝后无处藏身哦！ 

Krauser

初始装备	弩箭，30发；闪光弹，3颗；急救喷雾一罐。
特点	看到Krauser的初始装备，可能会让你吓一大跳：居然只有一把弩弓和几颗闪光弹？好在这把弩弓威力有够强劲，对于一般的杂兵只要瞄准头部，大都是一击毙命，就算只射中身体也能造成巨大伤害。另外Krauser的足踢（将敌人打出硬直之后近身按A键）威力也颇大，一脚踢爆数个敌人也是常有的事情。不过Krauser最大的特点还不在于此，大家别忘了他也是进行过生化改造的变异人种！当他左臂发出红光时，按下X键就可以变身。变身状态下Krauser不能移动，只能原地转身，瞄准敌人后再按A键，就能向正前方发出一记势不可挡的致命攻击（变身状态按B键可取消）。所以，Krauser的基本战术就在于尽量让敌人集中，等进入变身状态之后，瞬间将多个敌人轰为粉末。不过变身状态只能隔一段时间使用一次，如何合理利用就是需要大家自己好好练习的了。 

Hunk

初始装备	特制TMP冲锋枪，150发；爆裂弹，3颗；急救喷雾一罐。
特点	作为只在隐藏模式中登场的人物，却具有超强的人气，Hunk绝对称得上是游戏界的一个传奇了。这位著名的"第四幸存者"在本作中的装备也很可怜：一支TMP冲锋枪，虽然名为"特制"，其实比普通的也好不到哪儿去。当然，外号"死神"的Hunk也有自己的绝招，那就是断颈技——使用方法类似于其他人的足踢，靠近硬直状态的敌人之后按A键，就能将他的脖子扭断，一击必杀，对电锯男（女）等强敌也不例外，而且姿势酷毙。不过这招还是有不少的缺点，第一是全套动作需要不少时间，光靠这招可绝对拿不够足够的分数；第二毕竟是单体攻击，虽然有无敌时间，但是用完之后发现自己被一堆敌人围在中间也颇为糟糕；第三是要将敌人打出硬直才能使用，很多情况下就要借助闪光弹要造成敌人硬直，如果闪光弹都消耗掉了那就不太妙了。 

Wesker

初始装备	手枪（带消声器），25发；Killer7麦林手枪，10发；半自动狙击步枪，24发；爆裂弹，4颗；闪光弹，3颗；燃烧弹，1颗；急救喷雾一罐。
特点	Wesker老大还是那么的一脸酷样，西服墨镜，好似《黑客帝国》中尼奥的翻版。比起以往在《维罗尼卡》的隐藏模式中携带一把小刀就悍然登场的"壮举"，这一次他的装备包括Killer7麦林手枪和半自动狙击步枪，攻击力方面倒是不成问题，但是这几把武器全都是单发的，也没有Krauser那样的变身技，所以面对众多敌人的时候很让人挠头。Wesker的近身技能是将前方的敌人猛推出去，看似魄力十足，但还是打击范围太小，只能推倒前方一条直线的敌人。总的来说他的打法和Ada相类似，拉开距离使用狙击步枪来解决战斗，一旦敌人靠近就用Killer7杀开一条血路逃脱。比起Ada来，Wesker更加要注意及时补充弹药，保证自己携带有足够的麦林弹和手榴弹，这样才能顺利过关。 

The Mercenaries模式全部地图一览

Village 村庄

A点的小屋分为上下两层，上层只有一架小梯与下层相连——绝佳的防守阵地！而且这里还有一个蓝沙漏、一个金沙漏和一个火药桶，我们将把它作为最后的战场。首先在村庄中转一转，把散落在各处的弹药补给都收集一下。B点和C点的蓝沙漏可以先拿到。对于敌人，不要断续的打，而应该把他们都引到一起然后统一处理。D点的小屋只有一面出口，可以使用重火力（散弹枪、狙击步枪等）来封锁。E点虽然有个金沙漏，但是地形非常不利，不必强求。等到电锯女出现后，马上放弃D点，从F点拿到蓝沙漏和金沙漏后，再跳窗而出，进入G点的小屋扼守。善用手雷，在这里可以得到不少分数。在这个过程中要随时注意拾取敌人掉落的弹药，等到时间差不多之后，再冲向A点的小屋，把守上层。如果下层敌人不多，就只要推落梯子让他们无法爬上。等到敌人聚集到足够数量之后，就拾取旁边的金沙漏，然后引爆火药桶以及用重火力猛轰，一次性拿到数万分也不是问题。由于此处地势十分有利，即使只用手枪也足以固守到时间结束了。



Island 小岛

本关地形相当复杂，而且初始位置也是随机变化，所以很难描述具体的流程。由于道路四通八达，无险可守，只能边走边战。在基地工事中有一些狭窄的坑道可以利用，把敌人吸引到一端，集中起来然后用手雷或者重火力统一消灭。不过这些坑道也都是两头开口，战斗的时候要随时注意身后有没有敌人出现，所以难度还是不小的。不过好在这一关的蓝沙漏可以说“遍地都是”，利用它们可以延长数分钟的时间，所以不必太过心急，稳扎稳打便可。

本关的强敌是手持重机枪的特种兵，想必大家对他也不陌生。他的重机枪威力极大，甚至具有穿透力，躲在障碍物后面都有可能被打到，如果直接吃一梭子的话有可能立刻一命呜呼。在近身情况下他又会用枪管抡过来攻击，是很讨厌的一种敌人。不过也有一条好消息：在本模式下他的体力比起主游戏来要少得多，不会像主游戏中那样费了九牛二虎之力也没法杀死。另外一条更好的消息是每杀死一个特种兵能够获得一万分，只要能干掉两三个，外加从杂兵身上赚一点分数，五星评价就唾手可得了。还有一点要提醒大家，这种敌人很难打出硬直，即使直接射击头部，他也常常不为所动，所以一定要用自己手里威力最大的武器来连续攻击，绝对不能犹豫。像Ada和Wesker两人就最好拉开距离用狙击步枪来解决。Hunk对这种敌人是无法使用断颈技速战速决的，真是可惜啊……



Water World 水世界

打完全部四张地图之后不得不承认，如果以“战术”的角度来讲，后三张地图实际上都不如第一张“村庄”设计周密。这一张“水世界”也是如此，虽然很富于趣味性，但主要是考究玩家的熟练程度和瞬间反应，对于全局的把握方面则乏善可陈。

“水世界”的地图并没有在主游戏模式中出现过。这里由很多小的平台构成，上下分为数层，之间由梯子连接。总体上看，“水世界”和“小岛”的构成没有本质的区别，只不过地势更加开阔，更加缺乏可以据守的地点，只能在不断的跑动中寻找机会。与“小岛”地图一样，蓝色沙漏满目皆是，只要四周转一转，就能补充相当多的时间。而且在场景中摆放着相当数量的强力弹药（例如以Wesker进行游戏的话，就能找到不少的麦林子弹）。由于上下梯子的动作是有无敌时间的，利用这一点可以穿梭在敌群之中，尽情的“四处搜刮”。由于弹药和时间都非常充裕，所以拿到五万分是相当容易的。

Castle 城堡

本关比较需要注意的有两点：一是敌人中包括了弩兵，在远距离会造成不小的麻烦，所以选择站位的时候要谨慎，尽量不暴露在弩兵的视野范围内。二是本关的强敌——铁爪男是可以避开的。虽然干掉强敌能获得较高的分数，但是铁爪男的厉害大家在主模式都见识过了：他正面无敌，唯一的弱点在背后，而在此模式中旁边不断有杂兵干扰，这种情况下想绕到他背后几乎没有可能，所以还是不要硬来吧。其实本关弹药补给颇为充足，利用杂兵来拿到五万分绝对不在话下，没有必要非得从铁爪男身上挣分。当然这是基于“如何最有效率的拿到五星评价”来考虑的，如果你要追求最高得分那就另当别论了，有兴趣的话可以试试看。



本关的起始位置是固定的，地形也主要是以线条式的为主，流程相对来说固定一些。从开始的房间出来，上台阶后就会看见左边有一个炸药桶，不过现在不要去管它。绕开敌人，到右边平台拿到蓝沙漏。接下来再往另外一个方向，可以找到一个台阶通往上层，在上层又可以拿到一个蓝沙漏。跳回到下层炸药桶附近，引爆炸药桶把周围聚集的敌人都收拾掉。强烈建议不要在这里逗留太长时间，否则会引出铁爪男。接下来从刚才通往上层的台阶对面的小门进入室内，小心有盾牌兵挡路，用重火力轰开他们。下一个房间有两个出口，其中之一通往在主游戏中升起炮台的地方（也就是本关起始位置的上层），另一个出口则通往城堡顶层，两条路上分别都可以找到蓝沙漏和金沙漏，不过远处有弩兵干扰，很难顺利的形成连击，不必强求。来到城堡顶层后会有一小段动画，几个敌人从一个大厅中出来，如果进入此大厅的话也可能会引发铁爪男出现，不过动作快一点的话还是可以先进去拿到蓝色和金色沙漏然后迅速离开的。此处会不断涌出敌人，是主要的得分点。这里是一个回字形的走廊，没有太多地利可以凭借，只能灵活跑位。在战斗中仍然还是要注意敌人的弩兵，一定要优先把他们干掉。







场景中还有很多可以引爆的火药桶，但是在这里要建议大家忍住射击它们的冲动，即使有炸掉数个敌人的机会也不要轻易出手，还是用手雷或者其他的重武器收拾杂兵吧，火药桶还有更重要的作用。很快你就会听到一阵熟悉的电锯轰鸣声，本关的强敌“超级电锯男”登场了。与一般的电锯男不同，他手持一把“双头电锯”，身材更为剽悍。当然，这并不是代表他的攻击力更高——普通的电锯男已经是一击必死了。超级电锯男的特点在于他超强的体力，想要将他彻底消灭绝对是一件费时、费力、费弹药的事情。火药桶的作用就在于此，引诱他走到火药桶旁边然后将其引爆，看准时机，力求造成最大的伤害。需要警告大家的是，做这项工作的时候绝对要跟他保持足够的距离，因为火药桶很有可能还不能将他炸倒，反而会让他暴怒，向前方狂乱地挥舞电锯（动作姿势类似铁爪男，向前连续挥动数次，覆盖范围极大）。如果没有留出足够的反应距离以便逃跑的话，只要被他稍微蹭到就是人头落地的结果了。总之保持耐心和他周旋，胜利只是时间问题。



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。另有神秘礼品赠送，掌机迷必收藏。

2005标准掌机典藏

■定价：24元 近期上市

国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵。第三版上市，该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价：24.80元（第三版） 上市热卖中



表层纯银电镀，银光闪闪，光彩照人，雍容华贵，国家权威机构认证，为不可多得的动漫周边纪念品。铝盒上有特别的大红钢炼logo。限量发行

银时计至尊豪华版

■定价：99元（限量发行） 只限邮购



与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味。12张光盘，6本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值。珍藏佳品

动新2004年合集（下）

■定价：50元 2月底上市



情人节特辑，用游戏展示情人节浪漫。樱迷大餐：崭新的巴黎。玉置成实拉迪亚塔物语主题曲MV，lulu真人秀。CD为情人节游戏金曲专辑

电玩新势力（41）

■定价：9.80元 2月20日上市

2004年最热销的动漫周边。现推出最终进化版。更忠实于原著，表壳背面印字和双表盘图案。进口机芯，质量无忧。新版炼金术师认证证书。全新塑托包装，最后机会

银时计铝盒版（最终版）

■定价：55元 接受邮购

Game Design and Development

游戏的设计与开发 —— 梦开始的地方【精装版】

国内第一本游戏开发专著。作者留学美国，专攻游戏动画。本书全面介绍了游戏设计与开发的基本知识，普及与提高兼顾。连印三版，必是经典。

游戏的设计与开发（第三刷）

■定价50元（平装本） 57元（精装本） 只限邮购



游戏创造 1

国内第一本游戏设计与技术专刊。撰稿人多为国内外游戏界的一流高手，涉及游戏开发中的技术、设计、美工和管理等诸多问题。附CD一张

游戏创造（一）

■定价：18.50元 2月20日上市

电子游戏软件	
2004年第1～24期（5/6合刊售完）	9.80元
2005年第1～5期	
动感新势力	
2004年14、15、22、24期（最新）	9.80元
掌机迷	
第14、15、16期	10.00元
第17、18、19、21、22、23、24、25、26、27期（新）	9.80元
电玩新势力DVD	
2004年31、32、33、34、35、38、39、40期（新）（30、36、37已售完，请勿邮购）	9.80元
2005标准掌机典藏	24.00元
电软10周年纪念金币套装	149元
轻松胜利十一人	15元
电新蓝宝石MTV	9.80元
吉卜力动画MTV全集	9.80元
收藏寂静岭（少量）	19.80元
标准掌机典藏	20.00元
动新红宝石MTV	9.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


ANIME NEW POWER
动感新势力
2004下半年合集(VOL.18-23)
2月底上市发卖！
超值定价50元
VOL.18-23全收录
6张VCD+6张音乐CD,魅力无穷
6本中日文对照CD歌词本
原尺寸大小
208面全彩内文，与原《动新》尺寸相同，四封全新设计
6大特辑、24部动画MTV、31部最新日本动画介绍、57部动画速递、106首音乐歌曲
16开豪华包装！
可爱气吹才藏小猪
新撰组异闻录
特别礼品
清洁光盘、光驱、游戏机必备实用工具
经典
包容
眼光
激情
完美
第四弹合集终于推出!!
2003上半年、下半年合集
2004上半年合集全部售完
每一段画面都无限精彩
每一段文字都千锤百炼
2004下半年合集
VOL.18-23
邮购时请注明“动新2004下半年合集” 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


第三版
荣誉上市热卖中
完全兼容市面任何DVD播放机
动感新势力
为你收藏青春的色彩与音符
欣赏，收藏，送人，一切都好！
炫 耀
DVD+精美包装+钢炼十字蛇项链
超值售价:24.80元
欣赏：这里汇集了日本最好的动画MTV
收藏：这是国内首张经典动画MTV DVD
送人：她（他）一生都会记得……
炫耀：精工细作的极酷钢炼十字蛇项链。
白金版动画歌曲MTV精选集
Platina
24页全彩精美导读手册
二十首绝不容错过的经典动画歌曲MTV
动感新势力
白金MTV DVD
超值价 24.80元
FULLMETAL ALCHEMIST
白金版动画歌曲MTV精选集
邮购时请注明“动新白金DVD”邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
预告 下期动新（VOL.25）
豪华限定版将限量捆绑
特制2005全年动新光盘收纳盒
正面：钢之炼金术师
反面：高达SEED
切勿错过！
独一无二
年度收藏品
超值捆绑价
全金属豪华24碟CD装
豪华限定版
THE SUMPTUOUS LIMITED EDITION
23元
动感新势力+2005年特制光盘收纳盒
原价：29.8元

标准掌机典藏！

「游戏天地广阔 惟有标准丈量 掌机年度典藏圣宴 新春第一声」！

☆2004年度GBA美日全软件珍品年鉴 2005年新作大指向

☆40款以上PSP软件彻底收藏 新作全检阅 诞生历史揭秘

☆集各掌机大成 皆是你未曾见过的精彩内容 页页珍贵

☆NDS发售至今全部软件资料收录 完美收集所有NDS游戏

超值定价：24元
超大16开／全224页
全彩色超厚铜板精致印刷

豪华圣典 即将上市

2005年你必须拥有的一本书

现全面接受邮购！





封面暂定图



封底暂定图

邮购时请注明“标准掌机典藏”邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



41
情人节超值套装
VOL. 41
心动超值价 DVD+CD 9.80元
The Only Way to Enjoyment!
2 2005
Game
DVDROM:
《恶魔城：无罪之叹息》
精选MP3
《铁拳5》全套精美壁纸
《铁拳5》全角色手机图片
《铁拳》系列手机铃声
附赠CD
浪漫瓦伦丁
游戏金曲情人节专辑
重燃巴黎的浪漫岁月
樱大战OVA
崭新的巴黎
玉置成实倾情演绎
拉迪亚塔物语主题曲MV
特别企划：
罪者必诛！——《惩罚者》历史回顾
名作放映厅：
纳米破坏者 全CG剧情欣赏
爆炒CG：
《铁拳：妮娜·威廉姆斯》——全CG演播
怪物猎人G 义经英雄传 风云幕末传
拉迪亚塔物语 信长之野望：天下创世
超级新品：
恶魔猎人3 罗马之影
达人道场：
BURN OUT3 极速影像
金曲MV：
异世纪传说 夏色的砂时计 双恋 纯情美少女
新纪幻想：圣魔之魂2 宇宙战舰大和号
LuLu
真人秀
恭祝电新玩家
情人节快乐！
与你如期相约！

游戏乐趣完全发掘

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



这么漂亮的一颗牙齿，就因为是横着长的，就要被你们如此残忍地拔掉，还有仁慈吗?还有慈爱吗？在经历了一次痛苦又不堪回首的拔牙经历后，龙马患上了严重的"智齿恐惧症"，且不说拔牙过程中牙医如雕刻家般鬼斧神工的华丽敲打手法以及那一身如狂战士般的蛮力，光是告别亲爱的智齿后吐了一下午血就足以让人心有余悸了，而在拔牙后更是错过了荇莱君的"50级达成祝贺大餐"，痛心疾首呀！再次提醒各位读者，一定要好好爱护牙齿，我们可不会提供逃避牙医的秘技哦！□责编/龙马

PS2 疾风赛车手
日版 RUNE CHASER

★3台隐藏车的出现条件：强的车 WILD WOLF——WILD WOLF的出现条件为必须在挑战模式下得到所有的金牌，再将接下来出现的挑战模式全破。

奔驰的冰淇淋车 WILD WHIPPY——这部有趣的车子的出现条件是更新挑战时间模式下的时间记录，接下来再将出现的挑战模式全破。

宇宙来的越野跑车 COW CATCHER——将所有的顺位排名以及最短记录时间更新，之后将出现的挑战模式。

PS2 装甲核心2
日版 Armored Core2

★利用"强化人间"制造出最强佣兵：本游戏中有着被称为"强化人间"的设定，当佣兵被改造为强化人间后，所有数据都会被初期化，但仍会保留改造前所拥有的装备的数值，这样你的佣兵就会得到强化并可以从头进行锻炼。如此反复几次，你将会得到能力超强的佣兵。

★利用"强化人间"能力步骤如下： 1、先进入任务（MISSION），选择其中可以轻松完成的，能赚多少就赚多少。2、到了实在无法再挺进或者是已经忍不住想买零件时，就到商店（SHOP）购买最好的零部件把钱花光。3、回到"任务"选择你觉得最难最会赔本的任务，然后故意让敌人将自己的机体打爆（最好顺便拼命损耗物资），任务失败后请确认自己的资金。4、当资金达到－50000时，便会强制进入"强化人间"改造事件里，此时除了你已经拥有的装备外，所有数据都会初期化。5、重复1-4的步骤，你的佣兵会越来越强大，但要注意的是，强化人间最多只能改造到6段。

★各级强化人间特殊能力一览：每进行一次强化人间的改造，己方的佣兵都会得到能力值的提升，当达到特定的强化等级后，佣兵还会觉醒某些特殊的强化技能，人体雷达是强化雷达的机能，光刀镭射则是很实用的战斗技能，另两项为移动技能，应用这些技能来做出自己的最强佣兵吧。

改造次数	说明
1次	人体雷达：和头部零件无关，雷达拥有特殊机能。
2次	光刀镭射：光刀可砍出冲击波，使用方法是挥剑的瞬间跳跃。
4次	机动加农：2脚机体可边走边发射加农炮，不用停下来摆好姿势。
5次	推进器消费减少：推进器的消费量只需消耗原来的一半。

★超重也可以出击：本来在游戏中超重是无法出击的，但将游戏的剧情模式通关一次后就没有这种限制了。

PS2 幽灵猎人
日版 Ghost Hunter

★无敌：游戏中同时按住"右"键和L3持续5秒以上，然后按三角键就会开启无敌模式。

★更大伤害值：游戏中同时按住"右"键和L3持续5秒以上，然后按○，会使伤害值增大。

GBA 街霸方块2
美版 SUPER PUZZLE FIGHTER2

★隐藏人物：豪鬼——将方格移至MORRIGAN处，按住SELECT输入，下，下，下，左，左，左，A。

丹——将方格移至MORRIGAN处，按住输入左，左，左，下，下，下，A。

DEVILOT——将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT输入左，左，左，下，下，下，等时间到10的时候按A。

ANITA——将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT在移到DONOVAN处按A。

★解封法：豪鬼——L+B；DAN——L+R+B；DEVILOT—— R+B。

DC 世嘉钓鱼
日版 Sega Bass Fishing

★获得特别鱼饵：进行Consumer模式——输入"S.SEGATA"即可获得SEGA三四郎鱼饵，输入"H.YUKAWA"可获得汤川专务鱼饵。

★附加版面：在Consumer Mode中，于Lake Paradise中优胜的话，Practice Mode便会多出名为Palace的地方了；而在Lake Crystal中优胜的话，便会出现名为Falls的地方。

★使用女性钓鱼者：在Arcade Mode选版画面处，同时按下A键及B键，便可把操控的男选手变为女性了。

★更改鱼饵颜色：在选择鱼饵时，按住十字键的"↑"的话，便可更改鱼饵的颜色了。

★增加时间：在Arcade Mode最后一版，选择鱼饵后，把鱼竿移至左边的屏障中间，等待五秒后，便会有一只幽灵经过，而游戏的时限会随之增加15秒。

★使用最终鱼饵Sonic：在Consumer Mode里的Professional Tourment中五场全胜便可了。

PS2 索尼克英雄
日版 ソニック ヒーローズ

金属光泽的索尼克：在主菜单选择双人游戏，然后选游戏模式和队伍。在选关菜单同时按住×和△开始游戏，如果你的输入无误，你所选队伍的成员在游戏中会发出金属一样的光泽。

PS2 侍道2
日版 侍道2

★回复体力：游戏中暂停并按住 R1和 L1然后输入下，上，右，左，下，上，□，输入正确会听到提示效果音。

GBA 高级大战争
日版 Advance战争

★新游戏模式：完成所有的训练任务后，游戏就会新增WAR ROOM、CAMPAIGN、DESIGN MAPS、STATS OPTIONS四项新设定。

★高难度模式：当你在选择模式时按住select键再选择Campaign模式，就进入了高难度模式。

★新的C.O.S：完成CAMPAIGN模式，之后就可以购买额外的C.O.S。

PS2 X档案
美版 X FILES

在游戏主菜单的OPTIONS中，选择GAME SETTINGS,然后再选CHEAT，输入以下内容就可以开启多项效果。

Grenade Bullets（手榴弹）	X，○，□，L2，R2
Infinite Ammo（无限子弹）	L1，L2，X，R2，R1
Player Invincible（无敌）	上，□，○，X，下
One Shot Kill（一击必杀）	○，L2，下，R1，X
Unlock All Acts（解开所有任务）	R2，右，L2，上，□
Unlock All Bonus Features（解开所有特典）	左，R1，L1，下，○

GBA 超级躲避球
美版 Super dodgeball

★隐藏模式出现条件：只要完成CHAMPPIONSHIP模式一次，便会出现SPECIAL模式，在此除了可自由更改场地外，更可用所有队伍作赛，另外再完成游戏一次还可使用DREAM TEAM。

XB 超能力战警
美版 Psi-Ops The Mindgate Conspiracy

在目录画面选择"Extra Content"，然后按住方向键的右，或者按 R1也行，这样会出现一个键盘，输入以下密码：

受到的伤害减少	548975	街机模式	05051979
超能力的耗费量减少	456456	Coop 模式	07041979
拥有所有超能力	537893	生存模式	7734206
无限子弹	978945	黑暗模式	465486

★开启隐藏任务：与上述步骤一样，输入以下密码就可以开启隐藏任务。

		TK Alley	090702
Pitfall	05120926	Gear Gauntlet	154684
PanicRoom	76635766	Tip The Buddha	428584
Up And Over	020615	Psi Pool	565485
Stop Lights	945678	Aura Pool	659785
Gasoline	9442662	Bouncy Bouncy	568789
Bottomless Pit	154897	Gnomotron	456878

GBA 冰河世纪
美版 Ice Age

★4个奖分舞台出现：游戏每一舞台有40个坚果，如果都收集齐，过关后在舞台画面右下角就会出现一个黄金坚果标志。如果每一个舞台都得到这个标志就能让4个特殊的奖分舞台出现。

★直接见到结局：在密码输入画面输入"TSLMFD"就能直接见到结局。如果输入"MFKRPH"还能见到另一组画面。

PS2 脱狱潜龙
美版 Dead to Rights

★无敌：游戏中暂停，输入 L2，L3，R3，L2，L2，L1，L3，L2。



WORLD SOCCER

Winning Eleven 8



这个世界上总会发生无聊的事，但往往因为做这些事的无聊的人的身份，而招来很多人的关注。也许阿特金森是老了，说出这番话的时候是没过脑子，也许人家是天生激进。但我觉得无论怎样，他个人也没有资格以这样的口吻和基调来评论他国人民。仅代表我个人而言，我对这件事深表遗憾，并希望他能对我国人民做出深刻检讨。好了不开心的事不多说，开始咱们的正文吧。

PS2	本刊译名：世界足球·胜利十一人8			
体育竞技	KONAMI	2004.8.5	7329日元	1296KB以上
	DVD-ROM	日版	1-8人	全年龄

绿茵场上的暗战

自从PS时代的WE3开始，全国各地就开始陆陆续续的组织各种形式的WE比赛，笔者曾经参加过多次WE的比赛，也担任过几次全国规模大赛的场地裁判，有幸见识到了各种风格的顶级选手的风采，在观看过和亲身体验过多次比赛之后，我个人感觉在比赛中，高人一筹的操作技术已经不是确保一名选手在一场比赛中获胜的惟一条件，良好的心理素质也是取得胜利的重要因素，这二者相辅相成，缺一不可。本人的WE水平只能算一般，因为资格不够，所以也不敢像其他WE达人那样给大家讲解一些技战术的运用，今天想和大家聊聊的，就是怎样能在比赛中与对方的心理战上占据上风。有些观点如果说的不对，还请大家批评指教。

在WE比赛中，每一次过人，每一次抢断都是双方心理上的较量。我认识许多喜欢玩WE的朋友，平时踢起来水平不错，但是就是在参加比赛的时候，特别是第一次参加比赛的时候，出现紧张、精神难以集中的现象，最终导致发挥失常，惨遭淘汰。这种情况是由于自身心理素质较差所导致的，多参加比赛，多积累与各种风格选手对战的经验，多感受赛场气氛，是提高心理素质，获得较好成绩的关键。

我曾经见过一种风格的选手，如果光从观看他们的比赛来说，打法平常无奇，没有什么特别。但就是在比赛中发挥稳定，最后往往能获得很好的成绩。这就是大家平常说的比赛型选手。我曾经对这种风格的选手进行过一些观察，也与他们切磋和交流了一下，发现他们都拥有丰富的对战经验，而在比赛中这些经验都会给与对手一定的心理压力，常常造成对手的失误，并且他们都会尽可能的抓住对手的失误来获得比赛的胜利。下边我和大家逐一的说一说这些选手经常运用的一些给对手制造麻烦的小经验。

在前场利用预判进行防守

预判，顾名思义，就是预先判断的意思，在防守的时候，预判就是猜测对方的传球方向或者带球方向。有些预判较好的玩家在前场防守中，会慢慢的点击方框键，用一名电脑操作的我方球员盯防对手在后场带球的队员，并且按L1手动操作另一名球员站在对手可能将球传出的传球路线上伺机断球。这种防守方法，我个人觉得最大的破绽就在于点击方框键用由电脑控制的协防的队员，并不能像自己控制的球员那样灵活机动，基本是笔直着冲向对方的带球队员，即便是慢慢点击方框键，对对手形成的只是一种威慑。很容易被对手轻松过掉。之所以采取这种防守方法，我觉得是因为在正式的比赛中，双方的精神都高度集中，大家的打法都相对保守。如果后卫在自己半场带球被对手断下，那造成的威胁将会是致命的，所以大多数人都会选择将球快速的传到中场，而这时对方正手动控制着一名球员站在后卫的传球路线之间，就算不能造成直接的断球，也会造成后卫的传球失误，使中场球员无法舒服的接球，有效的组织进攻或者后卫直接将球传出边线。运用这种防守手段成功的进行几次防守后，就有可能给进攻一方的心理造成一定的阴影。使防守的一边在双方心理战上抢得先机。

坚决果断的战术犯规

经常看球或者玩WE的朋友应该对战术犯规的重要性都深有体会。可是有些朋友经常在对方以多打少并且已经攻到己方后场的时候，才采取战术犯规，最后往往招致裁判的黄牌，甚至红牌伺候。这种情况大多出在己方在对方后场罚角球或者任意球，我方如果打的是4后卫，在这个时候2个边后卫都会压到前场，一旦皮球被对方从禁区内破坏出来，对方中场队员拿球，己方前压的边后卫无法及时回防，就形成了上述所说的以少打多的局面，为了尽最大的努力避免这种情况的发生，就要尽快尽早的采取战术犯规。大家都知



↑在中场人数较少的时候一定要敢下狠脚，阻止对手反击。





↑吃黄牌了吧？不过看一下REPLAY就会发现这也是没什么办法的事。一定要在对手形成反击之势之前、快速的进行战术犯规阻击对手，对后腰能力弱的队来说这点尤其重要。

道，在WE8中的裁判吹罚频度较密集，但是判罚尺度又较松，只要不是背后铲球，一般都不太容易吃牌，大多口头警告了事。所以一定要在对手形成反击之势之前，快速的进行战术犯规，一般只要正面铲球或侧面铲球就可以了。虽然可能会造成犯规，但可以赢得时间组织防守，并且也避免了对手以多打少的局面。切忌犹犹豫豫，不少玩家（包括一些高手）为了不影响比赛连续性，不愿意造成边线球，角球和犯规，让对手沿着边线、底线切入己方的腹地，造成失球后后悔不已。有时在对手的单刀被自己拉住后，即使占了有利的身位，不进行果断的铲断，结果拉着对方前锋跑了几十米，最后被对手破门。都是因为存在侥幸心理，没有尽快尽早的采用犯规战术来阻挡对方的攻势。战术犯规不仅可以遏制对手的进攻，还可以给对手增加烦躁的情绪，从双方的心理战中进一步的抢占有利位置。有的朋友可能对这种采用犯规来阻挡对手进攻的手段不屑一顾，但是如果想要在比赛中获得胜利，就不仅要斗勇，还需要斗智。在规则允许的范围内，任何给对方造成心理压力的机会都尽可能不要放过。

合理的利用身体控制球

合理利用身体，是说在比赛的时候合理的利用你所使用球队里球员的身体来打乱对手的防守阵型。一般来说，巴西、法国、意大利等几支强队都是大家在比赛中经常使用的队伍。而阿德里亚诺、罗纳尔多、齐丹和托蒂是以上几支球队里身体平衡能力和盘带能力都比较强的几个具有代表性的人物。由于WE8和WE7I一样，都十分强调身体平衡能力在比赛中的重要性。所以一名盘带型的选手除了拥有较强的盘带能力，还要有一定的身体平衡能力，才能将球护住，并展开盘带。喜欢盘带的玩家一般都有两种盘带风格，一种是完全利用个人操作技术，不与防守队员发生身体接触的盘带风格。这种盘带方式一般都在使用一些身体平衡能力较低，而盘带精度能力较高的选手，例如雷科巴、佐拉。因为身体平衡能力差，要尽可能的不和对方防守球员做身体接触，所以使用这种盘带方式要求玩家有较高的反应能力，但如果被对方防守队员贴上，很容易就将球断下了。另一种盘带方式对球员的盘带精度要求不是太高，而要求球员拥有很高的身体平衡能力。说白了完全就是利用身体进行盘带，像阿德、齐丹等几个球员都可以使用这种盘带方式进行带球。只要能将防守队员挤到身后，基本上对手想从身后将球挤下就很困难了，当然少数几名身体平衡能力极强的世界级中卫除外，如斯塔姆、海皮亚等。成功的利用身体进行盘带，可以打击对手的士气，有时还会增强对手的烦躁情绪。我曾经观看过一场比赛，比赛的双方选手使用的分别是巴西和法国队。当时是法国队的角球，齐丹开出角球后，第一点被巴西的卢西奥顶出，中场的吉尔伯托接球后将球直塞给前场的阿德里亚诺。当时的直塞球传得并不理想，力量有些大。玩

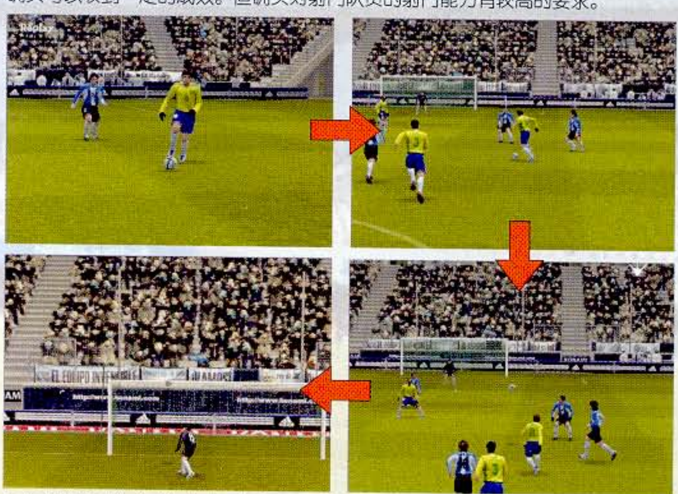


↑用身体往里硬突往往能造成和守门员一对一的局面，对对方非常有利。

WE的朋友都知道，在按三角键传直塞球的时候，自己的队员不受控制，像被锁住了一样，有时候，在眼睁睁地看着对方后卫从自己面前将球断走之后一段时间还不能做出动作。这时就需要合理地利用R1+R2的强制移动，就可以解除那种直塞球传大时的锁定状态。当时因为吉尔伯托的直塞传得有些大，阿德里亚诺没有接到传球，正处于上述所说的锁定状态，这时法国队的Gallas从侧面冲过来防守，在球即将被Gallas从侧面断下前的时候，使用巴西队的玩家利用强制移动，解除阿德里亚诺的锁定状态，提前向Gallas的断球方向移动，在Gallas将球断下来之后马上又把球撞走，在离球门35米左右形成单刀球之势。另一名法国队补防的后卫Mexes从阿德里亚诺的身后进行拉扯。但由于Mexes的身体平衡能力只有82，对身体平衡能力高达94的阿德里亚诺无法形成任何干扰。勉强进行了几次拉扯之后最终被阿德里亚诺用身体扛开。由于法国队没有果断的采取战术犯规，阿德里亚诺长驱直入，突入禁区，射门得手。这个球就是典型的利用身体平衡能力进行盘带过人的实例。在随后的比赛中，使用巴西队的选手频频利用身体平衡能力较强的队员进行盘带突破，法国队的后卫由于身体平衡能力上不如巴西队的前锋，屡屡被对手前锋挤过防守队员后，使用法国队的选手情绪明显开始急躁，最终失掉了本场比赛。在我参加的北京完全实况俱乐部组织的联赛里，经常会出现这种完全依靠个人身体平衡能力采取的盘带突破手段，丢球的一方防守上并没有什么明显的失误，但就是对这种进攻方式无可奈何。所以说，多利用身体进行盘带可以有效的打击对手士气，为取得比赛胜利奠定基础。

在对方的禁区里制造混乱

破解密集防守，是一个世界足坛内都很热门的话题。在WE中，如果对手使用一些防守能力较强的队伍并且在禁区内采取密集防守，确实对我方的进攻造成很大的麻烦。进攻方往往面对着禁区内3到4名的防守队员，在禁区内或者禁区前沿基本没有什么机会起脚射门。有些玩家面对这种情况选择了外围的远射，确实可以收到一定的成效。但确实对射门队员的射门能力有较高的要求。

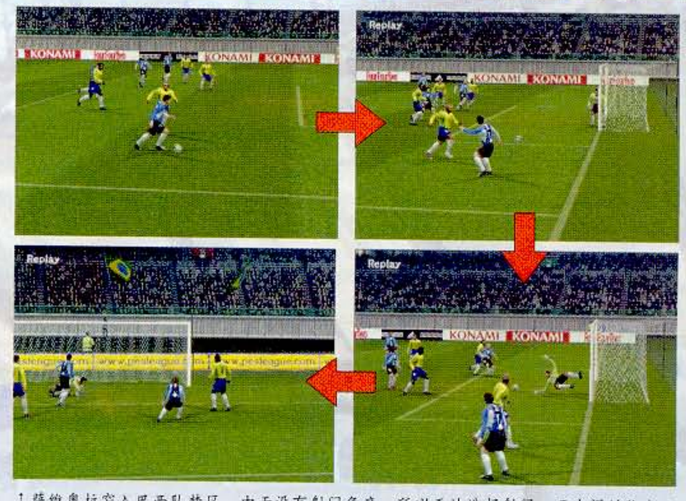


↑巴西队的Juninho在中场拿球，转身后发现中路的队友已经被对方后卫盯死，于是予果断地起脚射门，皮球划起一道优美的弧线掉进网窝。

所以说在中场一定要敢于射门，只要敢想敢射，就会有机会给与对手穿心一击。但如果只选择远射，毕竟进攻手段单一了一些。所以在有机会的情况下可以选择从边路往中路突破。如果对手选择的是3后卫的阵型，一般后场边路的防守都很薄弱，如果对手选择的是4后卫的阵型，就要抓住他边后卫助攻，来不及回防的那段时间，将球直接塞给边路无人盯防的我方边路队员。有的玩家在边路得球后，一般都会选择下底线传中，但由于对手在中路采用的是密集防守，中间往往会有好几名防守队员，所以在中路无明显空当的时候，我个人觉得应采用从底线直线往禁区中央突破，给对手的禁区内造成混乱，有时还会形成对方后卫失误，将球碰进自家大门。大家可以想像，如果在WE比赛中，利用这种方式在对手禁区内造成混乱，并且偷袭得手，一定会给对手造成一定的心理阴影，利用对手的心理波动，向最终的胜利迈进吧。

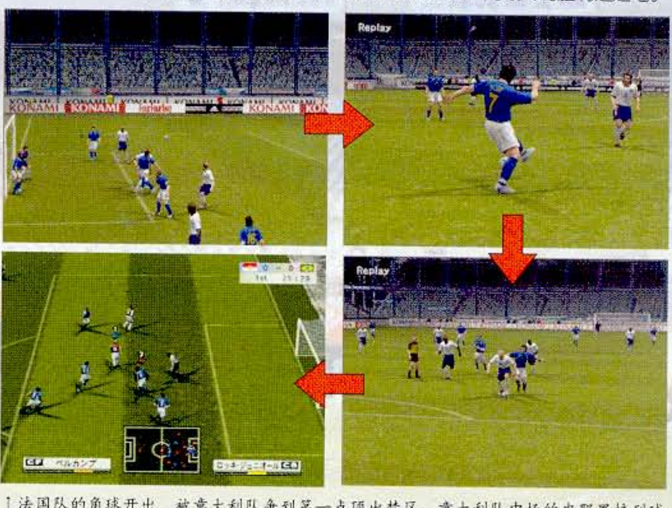
打乱对手习惯的比赛节奏

每个WE玩家在进行比赛的时候，都有自己习惯的比赛节奏，比如有些玩家喜欢快攻，通过简练的配合迅速将球推进到前场，在中场很少或者几乎不做停留，将攻势推进到对方禁区前沿后再进行进一步的展开，在对这种进攻方式进行防守的时候，我个人的意见是切忌和对手以快对快，在防守时，尽可能的不要猛扑和围抢，特别是在禁区前沿，因为对手的任何盘带动作和传球，目的都是希望晃开你的防守队员，如果冒失地出去采取围抢，很容易被对手抓住你后防的空当，造成你的失球。尽量地拖慢对手的进攻节奏，不给对手打快攻的机会，在你



↑萨维奥拉突入巴西队禁区，由于没有射门角度，所以无法选择射门，而中间的队友又被盯死，所以果断的采取三下圆圈的低平球传中，造成巴西队门将迪达的扑球脱手，球正好落到了跟上的基利·冈萨雷斯脚下，基利非常轻松地一蹴而就。

进攻的时候，喜欢打快攻的选手一般喜欢采用贴身的紧逼式围抢，如果遇到这种防守风格，千万不要和对手以快对快，在有能力的情况下中场多倒脚多控球，打乱比赛节奏，尽量多延长控球时间，对手在抢不到球的情况往往会加大逼抢的力度，这样他的后防线就有可能出现空当，利用对手的失误，向最终的胜利迈进吧。



↑法国队的角球开出，被意大利队争到第一点顶出禁区。意大利队中场的皮耶罗接到球后传给托蒂。托蒂将球直塞给维埃里，维埃里果断的在位置并不占优势的情况下利用身体倚住法国队的希尔韦斯特向前进行盘带，希尔韦斯特并没有果断的采取战术犯规，试图将球挤下但最终被身体平衡能力高达98的维埃里撞开。只得眼睁睁的看着维埃里将球挑过光头门将巴特斯射门得分，这个进球体现了维埃里优秀的身体平衡能力。

以上说了那么多，基本都是一些经验之谈。在比赛中，因为任何微小的心理波动都有可能对比赛胜负起到决定性的作用，对一些心理素质较差的选手来说尤其如此。所以如果想要在激烈对抗的比赛中获得最终的胜利，不但要打出自己的风格和特点，还要利用平时切磋交流时积累的各种进攻和防守的经验，将对手的习惯的比赛节奏改变成自己习惯的比赛节奏。从心理上战胜对方，也是获得比赛胜利的关键！

呵呵，本期的内容就是这样了。其实偶个人来说还是很同意这些战术的。因为实际上，在WE的对战中心理战其实是会占到很重要的成分，如果不能在比赛中调整好自己的心态，就很容易被比较弱的对手打翻，此类情景在大的实况比赛中是屡见不鲜的。很多没什么名气的选手因良好的心理素质而取得非常好的成绩，相反一些名家有时则会背上想赢怕输的包袱，表现得患得患失，缩手缩脚，从而败走麦城，丢掉一些不该输的场次。其实总感觉很多玩家间单纯地就操作水平而言，差距可以说是微乎其微，体现出的差距也就是在心理素质这方面了。可以说，心理素质是发挥实际操作能力的基础，心态好的话，自然会有不错的发挥。我想这也是Vassili这篇文章的中心意思所在了。尤其是在WE8在线革命即将发售之际，我们更加有理由磨练自己的心理素质，争取在新作品中能有更佳的发挥了。好，这回就先说到这，这里祝大家新年假期里玩得开心。

□文/Vassili 责编/无无

福兮？祸兮？GC沦陷！！

写在前面

本期杂志送到大家手上的时候应该正是春节期间，在这里玉米和cloudius先给大家拜年了，祝大家在新的一年全机种制霸，继续拿着手柄持续着对游戏的热情。也祝各位和我们一样过本命年的朋友们行大运！发大财！身体好！实现自己的梦想！（拜年祝词略去一万字）

其实在大过年的去说这个"祸"字非常不妥，在这里先自己"呸"两下再开始今天的话题……近期，Gamecube这台一直以来被认为非常"不适合国情"的主机成为了玩家们所关注的新热点，为什么？答案很简单，因为它可以运行备份游戏了，这意味着以后的一段时间内，人们会持续着对NGC的热情。

其实这次NGC直读的出现并不是一个偶然，而可以说是一个不大不小的"阴谋"，后面我们会有一个详细的介绍。在现阶段主流机种的末期，NGC的直读才出现在市场，可以说是有利有弊，确切一点儿的说是弊大于利，之前的DC前车之鉴完全可以说明问题。在这里我们不以版权问题为前提总结一下利弊：

利好因素：

对于NGC玩家来说，也可以像XB和PS2的玩家一样，方便地使用最近逐渐增多的homebrew程序，推动了第三方软件发展，相信用NGC运行大部分怀旧主机的模拟器不再是梦想。可以这么说，现阶段的游戏主机只是用来玩游戏，总感觉没有把这台主机的剩余价值最大地榨取。

利空因素：

可以毫不夸张的说，VIPER GC的商业化或多或少地加快了GC失败的步伐。这其实是一个仁者见仁的事，不过应该不会对现阶段主机的排位产生不了多大的影响倒是可以肯定的。

仅以中国市场来讲，对于神游推出NGC大陆版的计划恐怕又出了一道难题。

市场反映：

经过MD到XB的洗礼的国内市场来说，VIPER GC的出现并没有引起多大的波浪，毕竟NGC在国内的占有率在那儿摆着呢，拥有NGC的玩家可以说远远少于PS2和XB。商家平淡的反映也在预料之中。

VIPER GC在国内市场出现的时候，大部分商家都只是持着观望的态度，当玩家询问有无直读的时候，大部分都会说有，但是需要订货，相信出现NGC+ VIPER GC标配的日子还需要过上一段时间。

玩家反映：

和国内市场的反映一样，玩家的反映也出奇的一致，观望。会有这种反映的结果无外乎有两点：

一、NGC的游戏太少。也难怪大家对NGC有这种印象，除了PS2、XB的大作不断的因素外，国内杂志对于NGC游戏的介绍过少有一定的关系。其实NGC的游戏并不像大家所想像的除了生化就是马里奥，如果"有幸"NGC有在国内普及的那一天，大家就会发现NGC上的经典游戏不在少数，老玩家们更能在NGC上找回最纯粹的游戏兴趣。

二、价格因素。虽然VIPER GC的价格只是相当于一张正版NGC的价格，但是对于从特殊环境下成长起来的国内玩家来说，450RMB的价格来说还是有些贵了。

三、其它。按照以往的经验来说，最先出的肯定不是最好的。VIPER GC目前还有一些不完善的地方，最让人心烦的恐怕就是还得需要引盘……

总结：其实在前几期的杂志上我们在科普的栏目中就已经介绍过了这次市场上出现的NGC芯片，但由于当时并没有在国内市场上出现，所以关注度还是比较小，这次我们再从技术的层面详细介绍一下，让大家对目前的这个芯片有所了解。

GC加密技术简介

GC游戏主要采用了由Panasonic开发的DVD加密技术——BCA(Burst Cutting Area）。BCA技术是通过特殊的光学仪器（如图），在DVD的内圈刻蚀一圈BCA（具体位置如图所示），用于存储GC游戏的验证信息。BCA可以存储12字节到188字节的信息，并可通过部分型号的PC DVD光驱读出。有GC游戏的玩友，可以在灯光下通过一定角度，用肉眼观察到DVD内圈的BCA，或是将GC放入电脑DVD光驱中读读看。

BCA
- Radius: 22.3 to 23.5mm
- Data: 12 to 188 bytes
- Can be read by DVD drive

GC盘上的BCA区域存储了用于正版信息验证的barcode代码。每当GC的盖子开启/关闭时，GC都会读取一次barcode。在运行游戏时，GC也会每隔一个周期验证一次barcode。PSO+BBA方式运行ISO时，GC会频繁地读取《PSO》光盘上的barcode，使ISO能正常运行。而VIPER+BIOS是如何越过验证barcode这一防线的，笔者还不得而知，但有一点可以肯定，cobra BIOS是目前GC scene最伟大的产物之一，其技术含量也是很高的。


↑这就是松下的BCA刻录设备。

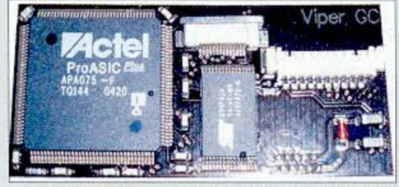
目前的BCA技术正在逐步普及，未来的HD-DVD也将会用到这项加密技术。

事件回顾

MentalCube是一个新成立的破解小组，他们针对VIPER GC开发了第一个能让GC通过加装VIPER GC模块，从而运行备份游戏的BIOS：cobra bios。一夜之间，他们从默默无闻的小角色成为了GC scene中神一般的人物。

自从2001年9月14日GAMECUBE在日本发售以来，破解者们一直致力破解GC的研究工作。虽然在2003年Crusader发现了PSO的网络漏洞，在psoload和loader的配合下，使得PSO+BBA的方法成为了当时GC scene中使用最广泛的破解手法和运行homebrew程序的主要途径（参见2005年03期电软P94）。

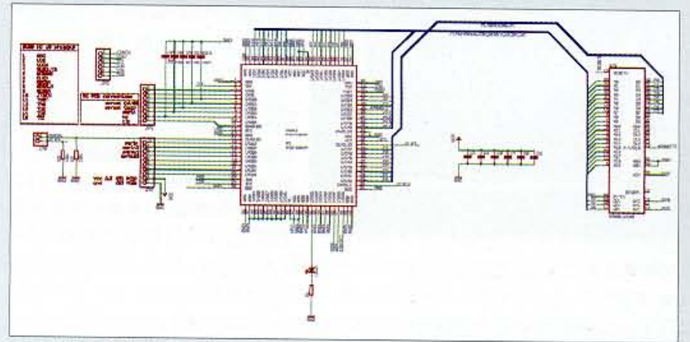
2003年底，tmbinc向人们描述了他正在研究中的GC module——IPL replacement，并详细介绍了基本的破解原理和实现方式（也许就是通过tmbinc的详细介绍，才使VIPER GC的开发人员获得了灵感），他表示通过将这个module安装到GC的主板上，可以代替目前的PSO＋BBA的破解方式。但是自从他宣布这个消息以后，就再也没有进一步的消息了，他的IPL replacement也逐渐被人们遗忘。2004年11月24日，VIPER GC正式向世人公布。



如图便是Viper GC的主要部分。左边大的方形芯片是一块ASIC（特定用途集成电路），它储存了硬件描述代码，用于架构GC与Viper GC之间的通信渠道，以实现Viper GC的主要功能。ASIC中的代码是生产芯片的时候就设置好的，用户不可以更改。中间小的长方形芯片是一块1Mbit（128Kbytes）的flash存储器（注意

它的编号为SST39VF010-70-4C-WH），通过与计算机的串行端口连接或是通过GC读取DVD-R的方法，用户可以把最新的cobra bios写入这块flash中，或是写入其他代码。

11月25日，沉寂了许久的tmbinc向人们宣布将在圣诞节前后公开IPL的电路图以及VHDL代码。



此时，网上发生了激烈的争论，很多人都认为Viper GC盗用了tmbinc的研究成果。两种module在原理上和实现方式上确实有很大的雷同之处，这一点我们从电路图上就可以看出个大致。但是由于之前tmbinc曾经详细的公布过IPL的资料，所以Viper GC到底有没有盗用tmbinc的成果，只有让大家自己去判断了。此后在gcdemos.com的采访中，tmbinc表达了对这件事情的看法。

gcdemos.com：你认为Viper GC盗用了IPL Replacement的研究成果么？

tmbinc：不，我不这样认为。很久以前我就公布了有关制作bios替换模块的详细信息，我的意图很简单，就是希望其他感兴趣的人能利用我公布的信息，制作出类似的东西，使GC的homebrew活跃起来。我不知道Viper TEAM是否参考了我公布的信息，如果有参考，我也不会指责他们，因为我的信息是公开的，我无权干涉其他人如何利用它。实际上，不管有没有我之前公布的信息，想要设计一个类似的module并不是十分困难。就我个人而言，我很反感他们用VIPER GC去赚钱，而不是为GC scene无偿的做贡献。



12月初，Viper GC正式向市场供货，最初定价高达65欧元（在欧洲，这个价钱足以买回一台新GC了）。此时Viper并不具备玩GC备份软件的功能。

12月12日，一张MentalCube cobra V0.1PRE的运行截图被MentalCube的某个内部人员泄漏在网上。大家纷纷对此图表示怀疑，就连tmbinc本人也对此种破解方法表示怀疑。3天后，MentalCube向人们正式公布了cobra bios v0.2，事实证明人们的怀疑是不必要的。人们将这个BIOS写入Viper GC的flash存储器中，发现它确实能让GC运行盗版游戏。此后cobra BIOS迅速推出了V0.3和V0.4两个版本，基本上使Viper GC具备了GC"直读"的功能。

Tmbinc，失落的巨人

VIPER GC出现后，特别是能使之运行盗版的cobra BIOS发布后，人们的目光全部被它所吸引，使Viper +BIOS成为了GC scene的明星。而一直保持低调的tmbinc's IPL Replacement自从在圣诞节后公布了电路图和VHDL代码后，便渐渐消失在了人们的视线中。究其原因，无非是IPL制作困难，需要制作者有深厚的电子专业背景和电路设计相关的经验。而VIPER GC已经是商业化，量产化的芯片。只要安装者懂得如何使用烙铁，找准仅有的4个焊点，便可以安装了，一点技术含量都没有，普及率自然比IPL高很多。

下面我们摘录了VIPER GC出现后，Gcdemo.com对tmbinc的专访，希望能借此让大家了解tmbinc的IPL，并表达我们对这位GC scene传奇人物的敬意，感谢他为GC homebrew发展作出的无私贡献。

gcdemos.com：您对VIPER GC和Cobra BIOS的看法是什么？

tmbinc：我很高兴GC scene在沉寂了这么久之后，能出现一些新的进展，但是我并不赞同他们将Viper GC作为商品出售。之前Viper Team宣称这块module是为了homebrew而开发的，但是紧接着他们又补充，通过加载BIOS可以使Viper GC运行盗版游戏。随着cobra BIOS的发布，他们制作Viper GC的意图就更加明显了。仅仅针对Viper GC的硬件来看，它并没有为homebrew爱好者提供任何有用的功能（比如以BBA/SD卡等方式引导）。实际上，它只提供了128K的空间，这么少的空间对homebrew爱好者们没有任何用处。我个人认为作为homebrew的工具，Viper GC并不比PSO+BBA强多少。

gcdemos.com：您的IPL具有哪些新的功能？

tmbinc：IPL是一个完整的BIOS替换模块。

- 储存量大。你可以在flash上存储2MB-4MB的程序，并且可以自由选择你要运行的程序
- 通过串行端口进行DEBUG
- 从GC外部或内部都可以刷新flash
- IPL使用CPLD开发，你可以根据你的需要修改VHDL代码，加入你想要加入的元件。比如一个简单的LED
- 从BBA、SD卡、DVD多种途径引导
- 破解游戏区域限制，相当于Freeloader的作用

此外，我可以明确表示，它不会支持运行盗版游戏。

gcdemos.com：制作这样一个模块需要多少成本？

tmbinc：和许多其他的CPLD电路一样，如果是仅仅制做一片的话，成本是很高的。因为仅仅是CPLD和Flash就要花掉15欧元。如果制成PCB板进行量产的话，成本是很低的，仅仅5欧元不到。（大家相比较就可以知道，出售一块VIPER GC的利润是非常大的）。我知道对于多数人来说，完全凭自己的能力制作一块IPL是有些困难的。我希望有人能够将IPL进行批量生产，不管怎么说，这么做可以让homebrew爱好者以较低的价格购买到一块功能比VIPER GC更多的硬件模块。

gcdemos.com：您对目前GC homebrew的看法是什么？

tmbinc：GC homebrew和PS2、XBOX上的homebrew不同，它的门槛很高。你不仅需要一台GC，还需要PSO，BBA等价格高昂的配件，还要忍受繁琐的上传代码过程。我开发IPL的意图就是为了改变这一局面，让更多的人能够从事GC homebrew开发，给GC scene带来新的活力。对于VIPER GC的出现是否对GC homebrew有利，我的看法和很多人相反，我很担心VIPER GC这块商业化的"直读"会破坏GC homebrew的发展。

蓄谋已久的合作

在VIPE GC以"天价"发售后一周左右的时间里，就有能运行盗版的cobra BIOS泄漏出来。这是巧合，还是预先策划好的？虽然从表面上VIPER Team和MentalCube没有任何联系，但是种种迹象表明，他们之间存在着密切的合作关系。

VIPER GC作为一块商业化的硬件模块，从硬件功能上看，它实现的功能很简单。提供了DEBUG接口和架构了GC与flash之间的通信渠道。并且从实际产品上可以看到，它采用的是1Mbit的flash。我们先来看看这块flash的规格：

参数	说明	说明	说明
产品型号	SST39VF010-70-4C-WH	SST39VF020-70-4C-WH	SST39VF040-70-4C-WH
容量	1 Mbit	2 Mbit	4 Mbit
引脚/封装	32P/TSOP	32P/TSOP	32P/TSOP

VIPER GC使用的是最左边的flash，型号为SST39VF010-70-4C-WH。这种型号的flash是同类产品里价格最低廉，存储容量最小的。作为一块GC硬件模块，按照一般的常识来说，选用的flash应该是容量越大越好。之前我们曾经介绍过GC上的一些dol工具（loader，模拟器，记忆卡管理工具等），这些工具的文件大小早已超过了1Mbit。也就是说，VIPER GC是无法通过自身的flash运行这些homebrew的。而tmbinc的IPL所采用的flash是32Mbit，这样就有足够的空间运行GC爱好者们自行开发的程序。

通过对flash容量选用的比较，VIPER GC很明显是一块以商业目的发售的GC硬件模块，企图用最低的成本和令人吃惊的高价格，获得最大的利润。在cobra BISO推出之前，它几乎没有任何作用，并在网上被人们评价为目前GC上最贵，最没有实用价值的硬件。黑格尔说过，"存在的即是合理的"。VIPER team之所以敢于用如此高的价格发售VIPER GC，完全是因为有MentalCube做他们的幕后支持。从VIPER GC公布到第一个可以使用的cobra BIOS发布，只经过了20天左右。就算MentalCube集结了所有GC scene的精英，也不可能在如此短的时间内解决GC scene在GC发售后4年内都没有解决的问题。从原理上，cobra BIOS不仅仅可以用于VIPER GC，也可以用于传统的PSO+BBA，IPL以及后来出现的SD loader。但是当人们实际测试后发现，cobra BIOS是经过加密的，只有破解之后才能在VIPER GC以外的硬件模块上使用。

从目前发布的3个版本的cobra BIOS来看，其文件大小一般为40-60KB，最多也只占用了1Mbit flash的一半空间。怪不得VIPER team敢于违背电路设计的常理，仅仅采用1Mbit的flash，原来他们从一开始就和MentalCube商量好了，只在flash中存储BIOS文件。

从以上的分析可以看出，VIPER GC和cobra BIOS的出现并不是巧合，而是经过这两个小组长期精心策划的。

VIPER GC+cobra BIOS≈GC直读

在以前的电软中，我们曾经介绍过PSO+BBA这种破解方式。它是一种通过PC和GC BBA连接，将PC与GC构成一个对等网，使游戏ISO的数据通过网线传输到GC的数据输入端口，绕过了GC对游戏的加密检测。这种方法带来的缺点是：对游戏的兼容性不好，传输速度相对较慢，使用方法十分繁琐。而VIPER+BIOS的方式恰恰改进了PSO+BBA的缺点。我们先看看VIPER+BIOS的主要特性：

1．通过换盘的方式，使GC能运行自己刻录的DVD-R和mini DVD-R；

什么是换盘方式？将一张任意的正版游戏放入GC，开启电源后，你不会直接进入游戏，而是会看到屏幕上出现"SWAP DISC NOW"的字样。此时放入你刻录好的GC游戏，便可运行。



GC游戏和PS2，XBOX的游戏不同，它采用了8cm的mini DVD-R，而PS2和XBOX则是采用了常见的12cm DVD。所以在使用VIPER＋BIOS的时候，就有两种选择。一种选择是把游戏刻录在12cm DVD-R上。这样的话，运行游戏的时候就必须把GC的外壳拆掉，再加上VIPER GC的programmer必须装在GC的外部，导致GC外观的美感被严重破坏，也使GC在运行时接触灰尘的面积增大，增大了发生故障的可能性。尤其是光头，失去了外壳的保护，几乎完全暴露在了外面。（如图）。还有一种选择是把游戏刻录在mini DVD-R上，这就牵扯到了另外一个问题，GC光头的挑盘现象。



GC在一般情况下只能读取DVD-R，对于12cm的刻录盘，兼容性还是基本令人满意的。但是一旦放入8cm DVD，GC光头便基本处于罢工状态了。虽然说可以通过调整光头功率的方法来提高GC对DVDR的识别能力，但是GC经得起这样折腾么？还是省省吧。（目前市场上也出现了部分GC游戏的盗版光盘，其兼容性本人未经测试，在此也不作评论）

2．破解了GC游戏的区域限制，其作用相当于使用FREE LOADER；

在开启GC后，你可以有选择多种启动方式。以cobra BIOS V0.3为例，在启动的时候按住Y键，进入BIOS主菜单。按住X键从另一种方式启动，具体方式可以在设置菜单中自行设置。BIOS的主菜单包含这些内容：Boot DVD，Original BIOS（Region free），Original BIOS，Configuration Menu，Disc Explorer。选择Original BIOS（Region free），可以在玩正版游戏的时候无视游戏版本，即可在日版机器上玩美版正版游戏。选择Original BIOS则只能运行和机器自身版本相同的正版游戏。

3．Disc Explorer功能。可以浏览FST（GC文件格式）和ISO9660文件格式的DVD（普通的DVDROM）；

Disc Explorer功能允许用户浏览GC游戏和DVD刻录盘上的文件。它是MentalCube非常重视并被认为是最有发展潜力的一项功能。有了这项功能，用户直接把最新版的cobra BIOS刻录在DVD上，通过刻录光盘升级cobra BIOS。省去了之前必须将PC与VIPER Programmer连接，手动刷新flash的繁琐升级过程。

4．可以运行DVD上的GC homebrew程序。如之前介绍的模拟器，记忆卡管理软件等；

之前用PSO+BBA的方法运行homebrew时，每次只能运行一个程序，如果要重新运行或是更换所运行的程序，就必须经过开机，读取记录，确认信息，从PC上传程序到GC等一系列繁琐的步骤。这样反复的操作，不仅对GC有伤害，对人的耐心也是一个很大的考验。而现在，通过cobra BIOS的不断升级，从V0.3开始，支持了Disc Explorer。用户已经可以把之前所有的homebrew程序一次性的刻录到一张DVD中，进入BIOS菜单进行简单的选择，就可以在光盘上运行了。

5．支持波鸟无线手柄（寒..cobra BIOS V0.2是不支持波鸟的，V0.3后才支持）



任何一个产品都有一个逐步完善的过程，VIPER＋BIOS也不例外。最早正式发布的cobra BIOS V0.2虽然使VIPER GC一鸣惊人，但其缺点还是很明显的。

GC ISO的标准大小是1.35GB，但每个GC游戏的所用的容量都是不同的，大部分游戏都没有用到全部1.35GB的容量。例如《动物之森》，去掉无关文件后，1.35GB只剩下了32MB。在VIPER GC出现之前，各个GC ISO发布小组都是以PSO+BBA方法为基准发布游戏ISO的。于是在发布ISO的时候，人们经常会用WIPE工具去掉一些无关的垃圾文件。当VIPER＋BIOS的时候，人们发现绝大部分被清理过垃圾文件的ISO都不能运行。这是因为PSO+BBA与VIPER＋BIOS在读取ISO数据时有着些微的差别。PSO+BBA读取的ISO的时候是连续读取的，原理和我们看DVD时的读取方式相同。而对于实际的硬件来说，不管是GC自身还是加装了VIPER的 GC，它们只能读取FST格式（GC文件格式）的文件，这种文件格式是将数据以4个字节作为一个单位，有机的结合起来（声音文件则是以32字节为单位划分的）。当去除掉垃圾文件后，这种数据排列的连续性有可能被破坏，导致VIPER+BIOS无法正常读取。需要注意的是，这并不能说明以后发布的ISO必须是1.35GB的，只是目前的WIPE工具还不完善，等到有了完善的WIPE工具，我们还是可以使WIPE过的ISO在VIPER＋BIOS上运行的。目前，LOONYCUBE已经发布了一个解决此问题的工具 WIPED GCM FIXER，通过这个工具可以强制性的将文件按照32字节的单位划分并重新组合，通过此法修复那些在WIPE过程中被破坏的文件。



GC ISO中的音乐数据分为多种格式，其中有一种格式是十分特殊的。在很长一段时间里，人们一直无法利用PSO+BBA正确播放这种特殊音乐流数据。在《火影忍者》，《1080雪崩》，《斑鸠》这些游戏中，你听到的全是杂音。最新的GC SIM REPACK号称"解决"了这个问题，其实只是禁止了对此类音乐流文件的读取。因此在游戏中，你的确听不到杂音了，但同时你也听不到游戏音乐。对于VIPER+BIOS，这种问题居然仍然存在，并且更加严重了，居然有20%的游戏在运行过程中都会伴随着或多或少的杂音。还好在发现问题不久，就有一款工具发布——Viper Temporary AudioFix V1.0/V1.1+。通过这个工具的修复，基本上解决了游戏中的杂音问题。但是对于之前提到的"特殊格式"，这个工具还是显得力不从心。例如《斑鸠》这个游戏，修复后你依然能听到杂音。不过值得庆幸的是，杂音的情况并不像PSO+BBA运行时那样严重，属于可以忍受的范围。



目前发布的3个版本的cobra BIOS，都没有解决对双碟的游戏换盘的支持。GC上的双碟游戏可以分为两类，一是《生化危机4》和《合金装备：双蛇》等游戏，可以通过在换盘提示出现前存盘关机，并更换另一张碟读取记录的方法，变相解决换盘问题。二是《神乐传说》等游戏，无法通过提前存盘的方法跳过换盘提示。MentalCube已经表示在以后的cobra BIOS中会解决这个问题。

此外VIPER+BIOS对部分型号的GC光驱存在不兼容的情况，导致在游戏中会出现死机和读盘错误的情况，尤其是在游戏中进入PAUSE GAME模式时。除了从输出制式和使用地区上给GC主机分类外，我们还可以根据在cobra BIOS 菜单中显示的参数对GC进行分类。在cobra BIOS中，GC主机版本对应着一组两位数字。目前VIPER GC支持的有14，16，18，24，26，28，34，36，38，44，46，48，基本涵盖了目前所有的GC版本。其中第一位数字表示mobo版本，第二位数字表示GC光驱版本。其中，光驱版本号为"8"的GC是最新生产一批GC，就是说玩家目前在市场上买到的全新GC，基本上都是光驱版本号为"8"的GC。这类GC在加装VIPER GC后，在游戏中发生死机和读盘错误的情况最为严重。MentalCube通过对一台版本号为"48"的GC进行了一周的研究后表示，出现死机的问题并不是由于GC光驱的机械问题引起的，而是和VIPER GC有关，可以通过升级BIOS得到改善。于是MentalCube在V0.3发布仅仅一周后，就推出了cobra BIOS V0.4，可见其工作效率是多么惊人。使用VIPER GC+cobra BIOS V0.4进行测试后，可以发现由"driver 8"引起的读盘错误基本上被解决了。但在游戏中死机的问题对于任何版本的GC都是存在的，其发生的几率和所使用的DVD-R质量以及GC光头的读盘能力有关。

前面谈了很多理论性的内容，下面就让我们通过实际的测试，对比一下目前两种破解方式运行游戏时的具体表现。

游戏名称	运行情况	
	PSO+BBA	VIPER+cobra BIOS V0.4
Resident Evil 4	不能运行	运行完美
1080 Avalanche	可以运行，游戏中有杂音	可以运行，游戏中有杂音
Mario Golf：Toadstool Tour	运行良好	运行完美
Super Puzzle Bobble All Stars	运行良好	可运行，部分文字显示出错
James Bond 007 Nightfire	不能运行	不能运行
Mario Power Tennis	片头动画卡，游戏中良好	不稳定，常发生错误
Metroid Prime 2 Echoes	运行良好，偶尔画面会拖慢	运行完美
F-Zero GX	运行良好，偶尔画面会拖慢	运行完美

通过简单的比较我们可以很容易的发现，使用了最新版本cobra BIOS的VIPER GC，在游戏的兼容性上已经远远地超越了PSO+BBA引导方式，对于大部分游戏都运行的很完美，基本可以和运行正版游戏的效果相媲美了。但它还不完善，仍然有少量游戏不能正常运行，在游戏声音的问题上也有待改善。相信随着cobra BIOS版本的不断更新，这些问题终究会解决的。

在未来版本的cobra中，MentalCube表示会加入"金手指"功能，兼容AR作弊码和破解后的AR作弊码（两者具体的区别如图），还会进一步扩展Disc Explorer功能。

前景展望

对于Viper GC的前景，我们请来了几位比较熟悉GC硬件的朋友一起探讨，下面就来看看他们各自的观点。

玉米：对于这款芯片的前景实在不好妄加评论，但是以我们以往的经验来看，新出的肯定不是最好的，也许过一段时间会出现个什么"VIPER GC克隆"也说不定，建议有机有钱的朋友继续观望。

就我个人认为，这两种可能还算比较靠谱：

1、VIPER GC这种模式的"直读"芯片会作为主流的ＮＧＣ破解模式一段时间，至少等到ＸＢ２与ＰＳ３开打的时候现在应该还不会有太大改变，等到玩ＮＧＣ模拟器和玩现在ＳＦＣ游戏一样的时候……新的直读出现了，当然肯定不会象现在这样商业化的量产，只是供大家来研究而已。

2、VIPER GC出现不久，通过另一种破解方式来真真正正地使ＮＧＣ"直读"的芯片问世，VIPER GC成为游戏史上的又一颗流星。

cloudius：Viper GC刚刚发表的时候，我并不看好它。我是学微电子专业的，再加上我一直是tmbinc的fan，所以比较关注在硬件功能上更为强大的，更为灵活的tmbinc's IPL Replacement。但从cobra BIOS V0.2推出后，我开始更加关注MentalCube的表现。MentalCube不愧是当今GC scene的佼佼者，他们工作效率太恐怖了。以V0.3中出现的"driver 8"问题为例，从发现问题到发布解决问题的新版BIOS，只用了一周的时间。目前的Viper＋BIOS已经能运行大部分的游戏了，效果和运行正版游戏差不多，所需解决的只是一些细节问题。相信凭借目前MentalCube拥有强大的技术实力，短期内就能够解决。我的观点和 玉米兄不同，我认为在以后相当长的一段时间里都不会出现"VIPER GC克隆"，而Viper＋BIOS将会是玩家的最佳选择。一是由于GC的市场占有率太低，尤其是在欧洲－Viper GC的发源地，耗费金钱去仿制一块Viper GC并不能带来多少经济回报；二是要仿制一块GC"直读"，不仅要在硬件上破解Viper GC，还要从软件上破解针对Viper GC加密的Cobra BIOS，其难度可想而知。尤其对cobra BIOS的破解是十分麻烦的，cobra BIOS目前还在不断的升级中，就算有人破解了现在的V0.4，以目前cobra BIOS的推出速度，也许发布破解版的时候，V0.5已经出来了。这种吃力不讨好的事情，谁会做呢，呵呵。

eRicBIN：Viper正如其英文意思"毒蛇"一样，是个狠毒的"直读"芯片（具体请参考改机后读取DVDR的图片，呵呵），甚至可以说有些另类。现阶段的Viper GC结合Cobra Bios可以说基本解决了GC读取backup进行游戏的问题，再结合Cobra Bios的可升级性，未来的前途不可限量啊。但是这个"直读"芯片仍然没有完美bypass正版游戏检测，目前仍然需要通过一张正版游戏光盘进行引导，另外也不支持中途换盘，离真正完美意义上的直读还有很长一段距离要走。不过相信随着Cobra Bios开发小组的不懈努力，"狠毒"的Viper GC将会在不久的将来成为GC DIY爱好者最可爱的宠儿。

MoonCube：Viper GC作为目前唯一一块GC"直读"，以高昂的价格投向市场，在玩家身上捞取了不少油水（估计Viper Team现在正在偷乐着数钱ing）。以往的PSO+BBA方法对于大部分玩家来说是很复杂的，运行时也存在一定的不确定因素。Viper GC的出现，使一般的玩家只需要在JS那里经过简单的改机，便可以使用了。"直读"这种东西，使用起来越简单，就越容易被广大玩家所接受。虽然Viper GC的价格普遍较高，大概在450－500元左右，但我身边的有不少朋友都已经购买了Viper GC。据使用者反映，Viper GC已经完全超越了PSO+BBA运行游戏的效果。并且"直读"自身具备可升级性，这是Viper GC和PS2，XBOX上直读最大的不同点。目前Viper＋BIOS最大的缺点就是在运行备份之前，要用一张正版游行进行引导，这个问题我认为是cobra BIOS无法解决的。对于Viper＋BIOS，我认为它已经没有什么发展的空间了。现在的cobra V0.4已经可以让Viper近乎完美的运行备份了，以后MentalCube所要做的工作可能仅仅只是扩展GC其他方面的功能。现在玩家们只需等到国内Viper GC的价格逐渐稳定后，便可以入手了。如果让我现在从Viper GC和PSO+BBA中做个选择的话，我会毫不犹豫的选择Viper GC。

NGC机壳"DIY"



一看出这台GC有什么特别吗？注意光盘的大小。

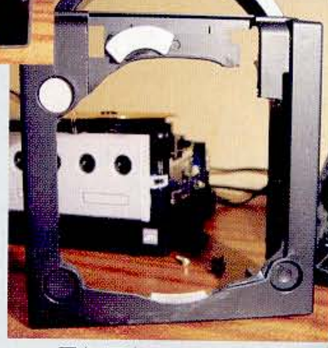
随着Viper GC的出现，各位玩家都可以比较方便地刻录备份并且运行自己的GC游戏，那些宝贝的正版盘也可以好好收藏起来，以防磨损或者弄脏了。不过随之而来的一个问题就是刻录媒介的选择。

GC使用是比较特别的8厘米DVD光盘，这种光盘其实并不是什么很"神秘"的产品，现在一般比较大规模的电脑市场上都可以买到。但是比起12厘米光盘来，它毕竟要少见一些。而且还有一个问题，就是根据大家的试用之后发现这种光盘的兼容性比12厘米光盘要差一些。

要解决这个问题，最好的办法当然就是让GC可以使用12厘米光盘。其实GC的光头就是通用规格的，在读取方面没有任何问题，只是GC的外壳大小限制使得我们无法将12厘米光盘放进它的光驱中。有些玩家想出来把外壳拆掉的方法，虽然可行，不过让GC的机芯直接暴露在外终究让人看上去有点提心吊胆。这不，又有更大胆的玩家对GC来了一番"暴力破解"，在保持外观"完整"的情况下，给机壳内部做了一番手术，这下就更方便了。不过你舍得对自己的爱机下此毒手吗？



↑"惨遭毒手"的GC外壳，满目创痍啊。



□文/玉米 Cloudius 责编/荇菜

□主持/唯夜

闯关族的家·第一百五十三回

OPEN 营业中 247

24 hours a day, 7 days a week.

已经记不得在哪里、是什么时候听到这个说法的了：247——“一天二十四小时、一周七天……”这之后你可以加上很多表达，诸如“一直伴你左右”之类的。

听起来的确是很肉麻的话，如果你正在喝水或者吃饭，希望没有把嘴里的东西喷出来。不过说实话，如果把它就缩略成“247”，倒成了很有意味、颇为隽永的三个字。

你可以对心爱的人说247，我们的家也会对每一位读者说上一句，247。从零点到二十四点，家里的温暖永不停歇。

说起来，这是我们新的一年改版后的第六期了，再过一些时间，所谓新的变化也会成为旧的套路，所以我们还要继续保持干劲努力进化才成，不能就这样麻木地安于现状。这也需要每一位读者的督促——想到这我忍不住拍拍自己的脸，然后推开窗户对着远方喊道：“明天也要加油啊！”

你说这也太傻了吧？嗯，确实够傻的，我只是在说笑罢了，心里有激情就够了，要真这么表现出来我估计自己会被送到青山精神病院去的。

这也是大家春节过后的第一期，甩甩节日带来的兴奋和疲惫，揣着真切和温暖一起前行吧。春天已经不远了。

看了第四期电软上唯夜的广告，我认为不是玩家不出手投稿修罗殿，而是因为没有截图工具或是不会截（我也不会）。如果在书上能够进行一下截图指导，个人认为投稿就会多一些了（不多也不要打我），还有一个原因就是我认为是大部分人尤其是达人都很懒。 （遵化 翔蛟）

最后一句话不是我说的，达人们看见了也不要打我……当然翔蛟读者说的“懒”绝不是贬义，只是一种很生活化的形容罢了。不过我在第四期上开玩笑说那是“广告”，你还就真把它当广告啦？同一本杂志的栏目，互相协调合作是天经地义的吗。近来还有其他读者半开玩笑地也说我这么快就学会做广告了——开始替game bar做宣传了……这真令我有些哭笑不得，电软不是只有闯家这四页的啊。好吧，我就是在做广告了怎么着吧？bar那边的来信比起闯家来可是少多了，我心里急啊；当然了，让我“平衡”一些的是修罗殿的投稿比起bar来又更少了（荇菜：第三次了啊，再说我掐死你……）。但事实不应该是这样的，我们都是喜欢游戏的，对于自己喜爱的东西应该总有那么一两个很精通的，散处于全国各地的有才能的读者一定很多。或许你是对自己没信心，但不试试又怎么能知道实际到底是怎样的呢？至于截图的问题，科普园地这几期以来讲解的视屏捕捉和制作其实涉及的就是相关设备啊——你看看你看看，问题暴露了吧，读杂志不够细哦。现在这种视频捕捉卡很容易买到，除了有录制影像功能外也一定可以截图的。

电软带的电击VCD我已经攒了一摞了，不知该如何处理，希望电软能回收（邮资我掏也可以）。 （北京 二傻子）

怎么处理？光盘是用来看的啊。当然我明白这种资讯娱乐的东西毕竟不是什么文物古董，可以不时就拿出来把玩；也不是什么经典名著，可以常读常新。不过在它带给你初回感受之后，也许在某个时刻你就还想拿出来回味一下呢？比如说，再看看大象的那张脸……（你吐啦？坚持住，我还没事呢。）



如果实在不知道该怎么办，我可以给你几个建议：光盘可以应急用来当镜子，随时随地整理面容；可以用来当飞盘，因地制宜来强身健体；另外，它还可以挂在窗户上辟邪——你想想，那里面有大象这么一个人，把光盘挂在窗户上的话，就如同以前往门上贴钟馗画像是一个道理，退凶避灾、除奸防恶，绝对有效，质量三包。这要是再不行的话，你再找我们商量回收的问题，到时候我会给你大象的详细联系方式的。

风兄，说起来我还真是惨哦，从来没有一台属于自己的主机。以前对于游戏，我也没有很深的理解，也只是在最近才看电软的，看到那些游戏真是觉得眼花缭乱，也很想加入这个行列。可惜，目前只能看看电软，流流口水啦！不过为了让自己的青春不白白浪费，我决定攒钱入手一台GBA！哎，就算是不吃饭也没关系，我一定要有一台属于自己的主机！当然电软我也会继续支持下去的！（吉林省吉林市 leejack）

没有游戏的青春也未必就是虚度啊，年轻可是有着众多的精彩哦。不过目前看来入手GBA还是很多手头并不宽裕的朋友的首选，什么时候PSP才能进入寻常百姓家呢？

誓言 Swear

会功夫也不是罪啊

实在是忍不住要提一下平常在杂志上很沉默的PERFECT君，这个家伙平常坐在那里不动声色的，但其实是身怀绝技的高手。

此君的格斗游戏打得一般，但嘴上功夫却是高超，对战的时候有解说有配音，但还不是胡来的，明显带有极强的策略性和针对性。不时还将对方的出招评点几句，搞得人心浮气躁，进而晕头转向，打着打着甚至能让你控制不住按他喊的招式出招……

那一日闲暇时间荇菜与其对战33（街霸Ⅲ 3度冲击的通俗简称），由于二人开战前在言语上互不相让，极尽挑衅鄙夷不屑之能事，以至于引得众人纷纷围观。一看取得了这么轰动的效应，二人于是心满意足地开战。

事实证明了与PERFECT打格斗是个很错误的选择，论技术荇菜是高那么一点点的，但实在架不住对手的贫嘴攻势。玩到后面被逗得笑到肚子痛，PERFECT一喊“来‘嚎’一个”，他居然也就真凭空出了一个升龙拳，然后落地被扁，最后完败。PERFECT君果然无愧于其称号也。

这门嘴上功夫以前只是听说过，但那次算是真见识到了，我总算知道他的名字是怎么来的了，不愧是前辈高人。



Little Tips 天气清冷可并不意味着就一定干净，没风的时候空气中的污染物和杂质等不容易扩散，沉淀下来对我们的健康是很不好的，假日外出游玩以及家中开窗户通风的时候都要考虑到才是。

昵称 Nickname

电软151期中的bug:
第7页，左上角新闻正文第一行，“百慕大”写成了“百慕达”；第10页，中国电玩榜，对“恶魔猎人3”的评论的第一行把“敌方”写成了“地方”；第40页，贰月份中2月2日的新闻正文最后一行，“时间”写成了“事件”；第46页，XBOX主机图片右边上数第四行，“比尔大门”是啥意思？如果不是错误的话，在下真的不懂它的含义，相信别人也未必明白；第49页，小夜子写的“无所谓，也就没有失望”中，第一段第二行中有“无有期待”这样一句话,我想应该是“没有期待”吧……虽然“无”就是“没”的意思……

同文第二段第一行，“你就不没什么想法？”怎么读起来有些别扭？在我看来多了一个“不”。

（辽宁抚顺 杨天宇）

感谢挑错，诚心领受，确有的错误我们定会改正。不过关于我说的那句“无有期待”呢，还真不是打错了，我当时就是有意那么写的。感觉这样说语境更“文”一点儿，不过看来这个拽文拽得很失败，竟然令读者产生了误会。

至于“比尔大门”吗……这个请恕我们无意中使用了网络用语，这里稍微解释一下：比尔盖茨的英文原名是“Bill Gates”，你说“Gate”如果直译的话该是什么呢？所以啦，“比尔大门”也算是他的日本名字吧，可以说是“爱称”呢，或者你在网上还可能见到“大门叔叔”这样的说法……

我是个男玩家，我还有一个朋友也玩游戏，可她是女的，但我却很少看到关于适合她的话题，你说该怎么办？是否也考虑一下这个问题呢。

（黑龙江大庆 李铁鑫）

唔，我暂时不太清楚你指的是我们整本杂志的风格设置呢，还是在说闯家？如果是前者的话呢，似乎这个也是没办法的事情，虽然有时我也很郁闷啦。游戏这个圈子从它的制作者到玩家群体，都是偏重于男性的,作为靠游戏吃饭的媒体，又能做出多大修正呢？既然改变不了，那就要去适应。当然这不是说要女生去接受那些暴力、血腥的东西，只是除此之外还有很多每一个玩家都可以从中产生共鸣以及得到体会的游戏——女孩儿的游戏世界里绝不只是有“可爱”两个字的。



对于我们闯家呢，其实也是同样的道理：有没有适合的话题不是自己在一旁等出来的，而是要积极参与进来的。这本来就是一个大家彼此对话交流的空间，不说出自己感受的话，小夜子就算再努力做到细心也无法了解到啊，你说是吗？

最近才把合金3通了一遍，发现Snake在后期右眼受伤，可是在逃亡时，Snake举起火箭炮时，就是用右眼瞄准的，难道Snake这么神么？

（北京 孙志一）

风哥以及夜姐姐你们好，我在看MGS3的剧情时发现了几个问题，虽然该游戏强调的是真实感,但我还是找出来了两个毛病：

1.游戏开场时，Snake的伞降头盔上的字母为ARMY，意思就是美国陆军，但根据历史来看，CIA并没有权力调动陆军，它只有权力调动海军的特种部队NAVY。

2.THE BOSS使用的那支冲锋枪是用AR15（M16的缩小型）改进的，样枪的出厂时间应该是1984年以后，而游戏中的时间是在60年代，这实在是让人费解（特别是从该枪的弹夹就可以看出，美国在现在的下一代步枪上才使用的）。（“苏联”SNAKE）

合金装备3是杰作，不过只要是人造出来的东西吗，至少总会有疏漏和瑕疵的，没有绝对完美的事物。而具体到游戏中，其实有些小BUG之类的倒可以增添一些乐趣，而“期待可以找到问题”恐怕也正是一些人探索游戏细节的动力所在，所以有时我觉得，这样也挺有意思的。



那个“用瞎眼瞄准”的确已经是一个被广泛发现的BUG，不过另一位读者提出的军事相关问题相对已经比较专业，我个人是不太懂啦，也不好评判什么。不过他在来信中说自己是一个军事迷，所以我想应该有把握吧，大家可以一起来确认或探讨一下。

最近好多读者来信都署名“SNAKE”，有时信一多看得我都有些糊涂了，看来MGS系列人气还真高呀。

我希望天涯海角它都能到你那里去 我知道一切不容易



关于邮寄的时间和质量等问题，小夜子在刚刚接手家的时候就已经很明确地作出说明了——请直接与发行部邮购部联系。本来是不想再提这件事的，因为同样的话每期都说只会令人厌烦，让人怀疑这是不是在撑版面以及照本宣科缺乏诚意。

但现在看来却有必要再强调一下了，因为时不时的还会收到一两封这样抱怨的信件。虽然仍然是很个别的情况，但读者的意见和需求是不应该按多少来区别对待的。

不论是我或者风林，都只是文职编辑而已，对杂志的内容及其编排负责是我们的本职工作，但这之外的邮递发行等方面的问题，就真的是在我们的专业能力之外了。我们所能做的也只是向其它部门或上层反映沟通，这其实与你直接同发行部联系是一样的。而且确实,有问题的并不是普遍现象，我们很多时候实在没额外的时间和精力每收到一封这样的信就跑去联系说明一下，所以还请遇到了问题的诸位理解。相关的问题还是找对应部门反映最合适了，把话扔给我只会令我很为难：答也不是——我不了解具体该怎样操作或解决，回答只能千篇一律；不答也不是——如此无视读者的言语实在令我心里不安。

我们杂志的读者遍布全国，各种邮购业务的繁杂也就可以想象了，所以发行部那边偶有的失误还希望大家可以体谅；而其实很多关于发送时间及质量的问题，与邮局方面也有很大关系，这个我们就更无能为力了，不过大家对于邮局的问题是可以投诉他们的。

邮寄真的需要勇气，来面对刮风下雨

许个愿，愿它快快到你身边。

只要你一个眼神肯定，我们的付出就有意义
我们都需要勇气，去相信它终会见到你
人潮拥挤愿你等到，放到自己手心里，我们的努力
如果我们的疏忽失误会不小心伤害了你
你能不能温柔提醒，我们虽然来不及，更害怕错过你
支持真的需要勇气，来面对刮风下雨
只要你一个眼神肯定，我们的付出就有意义
我们都需要勇气，去相信一直会在一起

人潮拥挤你能感觉我 放在你手心里，我们的努力

其实你们不说我也知道，自己的形象蓝发红眼，确实比较像EVA里面的凌波丽。

但我可以向自己那已经不在身边的杯子发誓，当初设计形象的时候，我的脑海中从来没蹦出来过任何“要按凌波丽的形象来画”的念头。

确切点儿说是我们杂志的画师根本没问我想要个什么样的形象，就直接画过来了，我连指手画脚的余地都没有。

但这个形象居然还不错，我觉得挺合适的，就很高兴地接受了，实在是没想到剪了头发就变成这样了。

很多读者最近纷纷都来信跟我说起这件事，但令小夜子欣慰的是，至少到目前为止，还没有读者来信骂我说我的“cosplay”亵渎了他们心目中的凌波女神。

我也很喜欢EVA，尤其是凌波丽，其实从没有动过模仿她的念头的原因就是，我不敢。我觉得那是对丽的不尊重，她在我心目中是个很圣洁的存在，实际上很世俗的自己离她太远了。

现在并非出于自己的要求，是别人偶然间画成这样的——自己也就抱着这样一种自我安慰的心理接受了，希望狂热的凌波fans们不要太介意吧。

Her Name is Ayanami Rei

不过同时令我感到高兴的就是，原来还是有这么多同样一直喜欢EVA的人啊，我的心里不禁热乎乎的。果然是经典作品，十年了，也不曾褪色。



Little Tips

“生化4”日版的血腥及暴力表现程度比其美版要有所删减和“收敛”，比如把敌人爆头的概率要低很多，Leon如果不幸挂掉，也都会留个全尸……要收入哪个版本，就要看你的个人倾向喽。

四季——赠电软

暮春幽径无人处，耳行且停且徘徊。
北向，望苍穹尽处，彩火流云，龙马行空。
仲夏夜半无眠时，俯身凭栏细听小雨正沛然。
低俯观芭蕉叶底，参差荷花，顾影自怜。
秋意尽凉西林叶，怅明月星斗，空寂寥。
孤立，待萧萧风过，无涯海南，飞叶枯绝。
寒冬霜雪无泪尽，独宿孤山空夜，唯自伤。
漫步，觅暗园深处，危塔废墟，神迹重临。



小夜：由于是初回写信，所以落笔不知该写些什么，所以有什么说不好的请别见怪。在150期编辑手札中，你说最近很忙，很晕，是不是工作太累了？那么一定要注意适当的休息，诚然，工作第一，但是身体是最重要的，不是吗？那在这儿请代我向编辑部众小编们说一声要好好活着啊（似乎夸张了点）。悉闻龙马兄最近要升级当father了，在这祝贺先！为了略表诚意，小弟我最近特地去了趟庙，求了一根手链，据说是什么什么保佑，戴上之后就会消灾免祸，逢凶化吉之类的，说得跟什么魔导器一样。希望龙马兄能将就着收下这件小礼物，虽然寒碜了点，但我想只要是真诚地祝福着小龙马（星野小琉璃），即使是再寒碜，龙马兄也是不会介意的吧？不过说实在的，真的有点羡慕那个小baby，有那么多玩家和读者的祝福。还没出生就有那么多人关心，真是好命啊。

（浙江上虞 朱泽铭）

龙马已经是父亲等级升格了哦，孩子是个小龙马，看得出他有点儿遗憾，因为更想要一个女儿。不过好在他已经为自己的孩子根据性别预先准备了两套家庭教育方案——

那天布塔又开始怀旧地播放“恐龙特急克赛号”的主题曲，龙马在一旁赞道：“好！嗯，我就喜欢这种简单直接但又热血的东西。我一定要把我儿子也培养一下，把这歌拿回去天天给他放。”……一席话听得众人俱寒，难道他想把儿子训练成克赛么——“人间大炮，放！”龙马，你一定是在开玩笑吧？

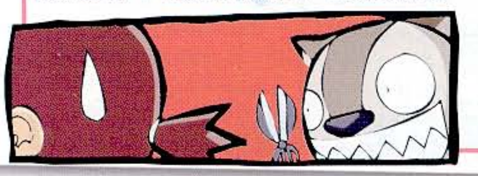
朱泽铭读者，你原本那封长长的信语意诚恳，言辞意境都很不错，只可惜限于篇幅，这里就不方便全登出来了。十分感谢你还特地为龙马求了一根吉祥平安的手链，在我们表达谢意之余，也要深深的道歉，因为你前后两封信里面我都没有找到什么手链啊，还有你说寄给我的CD，也都影踪不见。也许是信件分发的时候出了什么问题。

我知道这可能会令你不好受，不过我想与其假装收到了再虚情假意地道谢一番，还是诚恳地说出来比较好。毕竟我们的真诚才是能得到你这么多支持的原因吧。还请你不要介意，心意已到，我们拜领敬谢了。

我之前曾说自己很晕，其实跟身体没什么关系，那天老同学聚会，被灌了点儿酒而已。

想要PSP没钱，想要NDS没钱，唯有剩下点钱上网给家写信，希望家越办越好，风哥越来越“疯”，小夜子身体健康啊！（济南 望川飞♂雪）

越来越疯是啥意思？他现在就够折腾人的了，有的时候到了下午看大家都缺精神，木头于是就说：



“我给大家放点儿音乐吧。”然后就开着喇叭放不知从哪里找到的革命老歌，比如什么“铁道游击队”、“红岩颂”什么的，搞得人哭笑不得。他前段时间还把一首歌循环一放就是一整天，虽然声音不大，可我就坐在他对面啊。结果听了一天的什么“爱你爱死啦”，听得我脸色都绿了。其用心之恶毒可见一斑。

至于我吗，你说被这么折磨还健康得了吗。不过也无所谓了，小夜子从小就不是很在乎这个，身体吗，本来就是在生活中用来被折腾的。年轻的时候不挥霍更待何时呢。

音乐Music

请问编辑部里有人在玩“梦幻之星 蓝色脉冲”吗（尤其是大象）？（河北尊化 张帆）

有啊，编辑部里好几个人都玩过，大象那段时间下班后都会玩一阵儿的。但可惜，现在都已经变成过去时了，繁忙的工作实在不允许我们长时间地打网游。大象他那边的事务也多如牛毛，有时候会累到他抓狂，所以PSOBB里面的那只象也就此销声匿迹了。

我看电软已经很长时间了，真的很喜欢家。我现在一个人在合肥上学，想西安家也想电软家。别人问我哪里来的，家是哪的，我有时候就回答我是北京的，来自“家”！

我有个同学在北京上学，他告诉我他去电软编辑部了，见到大象君了，我真的好羡慕的！我叫他帮我要你们的签名照，那厮居然兴奋过度忘了！无语……

（陕西西安 王鑫磊）

其实不必羡慕啦，我们编辑也没什么稀奇的，也不是有三条胳膊六条腿，大象他的鼻子也没有你想的那么长，当然了，腿很粗，这也是他当初为什么被称为大象的主要原因之一。

心之所致，无处不为家，只要你自身对一座城市、一个地方产生了认同感，就会觉得那是你的一个家。不过虽然我们身在北京，但仍要尽量避免杂志不必要地带上京味，毕竟我们的读者遍布全国，每个人都有每个人自己的故乡和认同。

限定，爱你不容易

很多读者来信跟小夜子说关于第四期“特典狗牌”的事哎，有的抱怨太紧缺买不到，有的则在信中“得意洋洋”地说自己有幸入手了。买不到的同学也不要烦躁或沮丧啦，毕竟是限定的东西吗，数量不多也是必然的，不然就欠缺价值了。不过各地实际情况我就不太清楚了，真的会有那么少吗？有的读者说他跑了无数的书报亭，有的则怀疑是不是遇到了黑心老板把赠品给拿掉了——不会吧？两种版本的售价是不一样的哦。



游戏绝对是艺术，我坚信。但艺术就一定要拒大众于千里之外才能显出她的高雅？本来日文障碍和消费能力就抬高了游戏的门槛，再加上那些所谓“重度”、“核心”与“LU”、“伪非”之间无意义的分野，使得不少过去至少还拿一拿手柄的朋友更多是去泡网吧。我觉得真正的玩家应该让更多的人理解游戏的艺术魅力，而不是用游戏彰显自己。

（内蒙古呼和浩特 joni）

是你的心太乱 想找一点空白吗？

来信看多了渐渐就发现了一个有意思的事，有很多读者跟我们聊了半天要结尾的时候，都会来类似这么一段：“请告诉某某，我今生最爱的就是她”然后形容词和语句若干，然后说：“拜托啦，上面的话请帮忙一定登在家里。”

……我们这里是婚姻介绍所吗？这样不好吧，“家”是你的，“家”也是每个人的，这么个人化的、而且与游戏没有什么直接关系的言语放上来可不合适。想想其他读者会怎么看？一些同学还是不要这么任性哦，如果我把家里四页都放上这样的文字，叶子会先被撕碎的。

而且，更重要的，喜欢一个人没必要以“让全世界都知道”的形式来表达，而是自己勇敢的表白。也许就是两个人、也许就是一句简单的话，但我想这就够了，感情不需要任何粉饰。



但同时也要记住，感情是需要有责任感的，并且要有能力去履行责任，我们不要盲目表白，感情更需要成熟。

醒目 AWARENESS

从我开始接手game bar开始，翻翻积攒了这么多期的信件，发现了一位可谓一直默默支持我们的读者，新疆乌鲁木齐的汪雷读者。在每一期厚厚的来信中，我总是能看到一封，甚至数封他投给bar的信件，几页纸上写满了字。

虽然——请原谅我客观地说——你的文字还需要修琢，不能只安于简单的叙事和过于个人化的表达，但我可以感受到你的诚意和热情，请原谅直到此时才给你回应，期待你寄来更成熟的文章。

Little Tips 真三国无双4就要发售了，不论是出于惯性或是期待，这都是一款值得入手的作品。再接下去的重头游戏，相信就是FFXII了，这必是2005年最受期待的作品之一，而它的脚步也不远了。

现在PSP的价格是在多少啊？哪里卖得最便宜?帮我找一家吧，谢谢了。还有该怎么检查PSP是否原装呢，PS2都有原装鉴别方法，PSP也一定有吧。还有我希望在今后电软上应该有一个类似"PS2精彩游戏回顾"的栏目，我相信还有很多人跟我有一样的想法。（北京 阿拉丁神猫）

还是那句话，日本卖得最便宜……到了国内还是要赚你很多差价的，目前按个人感觉来看，普通版的大概会卖到两千多一些，应该算是回落到合理的地步了。当然了，这只是个人感觉，具体的报价等信息我们的电玩通上应该都有的。

至于它是否为原装的问题……我想目前还不必担心。按PSP的上市情况以及技术含量来看，想在短时间内批量地搞出翻新货以及所谓的"二手组装货"，可不是那么容易的事吧，恐怕把PSP拆了再不露痕迹地装回去都很难呢。

至于PS2上的精彩游戏，它们离我们都还不太遥远，相对来说都还处于伸手就可以摸到的位置，这些游戏无论是要找来玩还是要找相关讯息都不麻烦，论起特别开辟板块来回顾还早了一些吧。一提"回顾"好像把它说得已经不在了一样，人家还活得好好的呢。

给我签个名吧，我可是你的Fan哦

有一个很头痛的问题，就是联系地址。虽然阎家中唯夜一再嘱咐地址为"北京安外邮局75信箱"，可目录表中依然是"北京61-66信箱"……我现在真是挠头+困惑，我该相信哪个？今天姑且试试用唯夜说的那个吧。如果编辑们有幸看到这封信，那就是目录表弄错了，或是有其它用途？如果是错了那就应该再次在阎家中声明，并把目录改正，让部分迷茫的读者安心投稿。（白景楠）

……难道之前你还都在怀疑我骗人么，怎么会。按照"75信箱"的地址当然可以收到啦，现在你相信了吧。至于另外一个地址，也并不是我们弄错了，而是来自于邮局的通知，具体的原因，我其实也很糊涂。

哈哈哈哈，150期电软居然有我的话刊登出来，好高兴！这里是想解释一下为什么要把风林叫成"大叔"：我认为自己和风大叔至少要差20岁吧，那不叫大叔叫什么？另外我还是很怀疑唯夜的性别问题，因为我觉得他/她/它和我很像，我是男孩化的女孩，唯夜呢？（甘肃天水 梦想and使命）

你不用解释了，我可以很负责任地告诉你，风林很生气，后果很严重。至少差20岁？不要告诉我你今年还是个位数的年龄，喂喂喂，我跟你说风林真的哭了啊，人家还没成家立业呢就把他说得那么老了，人家明天还要上班哪……

至于我的性别问题，你不用怀疑了，相信你自己的直觉就可以了，把我想成动物其实也无所谓。

这次考试的成绩

全程不被发现（打小抄）
不杀一个人（老师）
1小时30分钟内交卷
不接关，不记录（也记录不了）
不使用特殊道具（隐身衣……）
不进食、不使用box
在EX难度下

（河北石家庄 snake）

小夜子，安慰我一下好吗？我最近真是烦透了。前两三个星期，我把GBA借给同学玩，谁知竟烧机了。因本地没地方维修，于是把GBA寄去北京游戏机维修中心，本以为定能修好的，哪知真是屋漏偏逢连夜雨，邮寄过程中液晶屏被压碎了……（广东省电白县 温文杰）

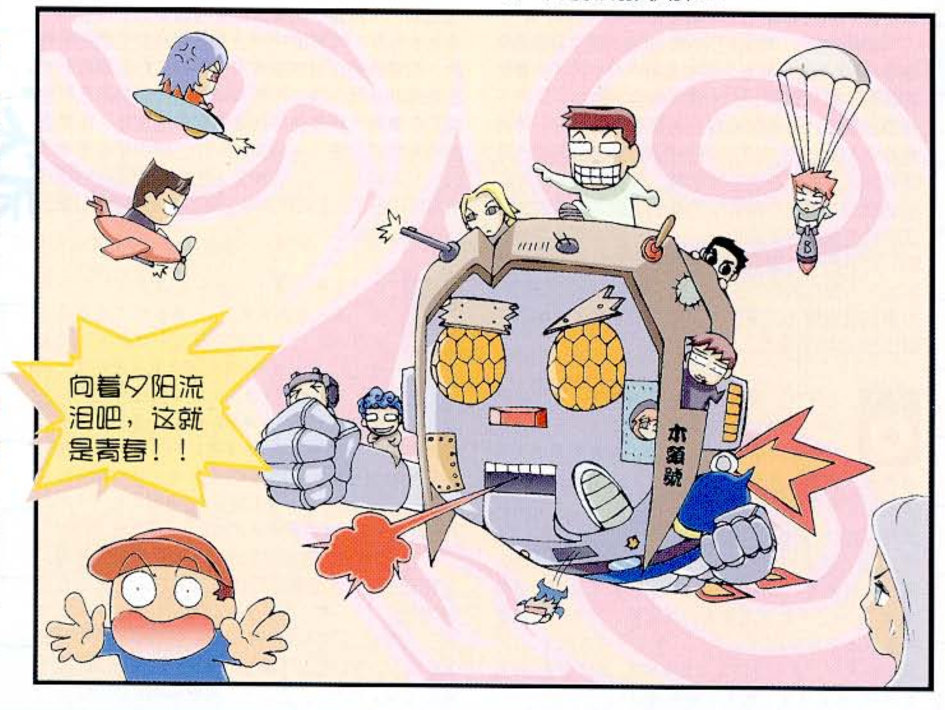
呃，我要该怎么安慰你呢？乖，摸摸头……（木头吐了）人生不如意者十之八九，心头积聚了太多事情脚步就会很沉重了，把它当作生活中的一个插曲吧。

说实话，本人实际上是个机战盲，在150期的家中看到了对魔神凯撒的介绍后，觉得很过瘾。希望以后能多看到这样的介绍。

再问一个弱智问题，我打机战时获得过不少"学习型CP+"之类的强化芯片，其解释为"全武器CT补正+20%"，啥意思啊？（安徽滁州 陈子为）

看到你这样的来信，我真的蛮受鼓舞的。"全武器CT补正＋20%"就是会心一击率增加20%，这期就请龙马再来介绍一部机体。

机体名：龙虎王 驾驶者：水羽楠叶
必杀技：天雷符、泰山招来
龙王破山剑·逆鳞断
龙王破山剑·天魔降伏斩
原出处：BANPRESTO原创
简介：由在中国山东省蚩尤冢发掘的超机人龙王机与虎王机合体而成，他们是古代人为了对抗被称为"百邪"的妖魔而制造的半生体兵器。龙虎王擅长咒术与水中战，攻击力绝大，主要武器龙王破山剑能斩断一切邪恶，曾为了守护人类世界而打倒了另两台四神机合体而成的雀武王，因此被四神机的上司、四灵王之一·应龙视为叛徒。龙虎王拥有变形机能，可以变形为以接近战为主的虎龙王，驾驶者为楠叶的恋人布利德。
登场作品：超级机器人大战α、第二次超级机器人大战α、超级机器人大战OG2



报应啊，真是报应

最近发现自己变得有些懒，下了班后从地铁出来，没有心情去挤什么公共汽车，直接伸手拦出租车了事；回到家发现没有心思做饭了，于是跑去钻进麦当劳解决；准备拿回家做的工作也一样，写一会儿，歪倒睡一会儿，迷迷糊糊爬起来再写一阵，然后又换了个姿势歪到另一边睡着了……早上醒来的时候发现自己差点把电脑踹到床下去。

已经连着好几天都是这样了，这到底是怎么了？于是我安慰自己现在其实流行这个，慵懒是一种可爱，尤其在上班的人里面，"偷个懒儿"是一种很生活化的情绪表达。

可任凭自己再怎么想把它诗意化，首先钱包就是很现实的。当然了，它其实看上去没怎么瘪——里面少掉1张百元的与少掉5张十块的，你说从厚度变化上哪个更明显一些……很不幸我是属于前者，很多东西就这么哗哗地从手里流掉了。

而且我发现自己最近有些宿命论的感觉，就是说一旦做错了事，我就觉得自己会因此遭报应。真的，以前有一天早上，我因为之前熬夜写东西导致上班路上很困，就没给一个老年人让座，结果到了公司脑袋就撞门框上了……

这次也一样，我深有预感这种颓废不会有好结果。果然，就在我准备早些爬起来把阎家的最后这点文字写出来的时候——我发现电脑打不开了。启动不能，按下电源后什么都没反应，死活没动静……怎么回事？昨天晚上还好好的啊。于是我对它又拍又打、又烧香又磕头的——好多重要资料和备份都在里面呢，这要是丢了我可以从楼上跳下去了……

就在自己欲哭无泪、几乎要放弃的时候，笔记本终于"吭叽"一声启动了，当时我只觉得，原来生活是这样的美好……

上面的文字就是在这样一个清晨，发生了这样的故事后写下来的，看来做人还真的要厚道。

Little Tips

不要随意打开不知名的网页，大象已经深受其害，这是他的肺腑之言——某日他在网上找东西的时候也不知道打开了什么，瞬间上百个网页不停弹出，完全无法控制，最后只好拔电源解决。

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME HAPPY LIFE

转眼又到岁末，相信大家拿到本期杂志时应该都春节了吧？到时候各位口袋里应该又会多出不少银子，龙哥就给准备春节期间购机的朋友提几点建议好了。首先需要注意的是春节期间游戏主机的价格都会有一定程度的上升，幅度大概会在50－150元左右。家用机方面由于改机芯片的推出，GC是最值得大家密切关注的一款；购买PS2的朋友，龙哥还是推荐5万系列，虽然7万系列更加时尚精致，但目前而言耐用性和实用性方面都远不及5万。掌机方面SP最好购买行货版小神游，PSP的价格对大部分玩家而言仍然是可望而不可求，而行货版NDS就龙哥所了解的消息可能遇到了困难。

责编／对阿特金森侮辱中国女性的言论表示极端愤怒的龙哥

玩家问题大串烧

硬件 Q 我的PS2是39001型，而且加装过改机芯片，可是我的PS2还是无法读D9游戏盘。现在出的GT4中文版是D9的，我想玩可是又不想拆机换芯片，听说有金手指能引导D9游戏盘，我想知道哪几种金手指可以？（辽宁省阜新市 宋连新）

其实现在绝大部分的金手指都能引导D9游戏。随便您用哪一种金手指，进入后再把D9盘放进去，然后执行开始就OK了。操作非常简单，一试便可。

硬件 Q 龙哥你好！我想问一下现在PS2 5万系列好像都在涨价？我到上海看了一下，好几家游戏店都一样，连50006/7都要1780，是不是那些BOSS看我是外地人故意提高价格啊？还有我在王子电玩里看见有正版盘卖，不知是不是真的，如何鉴别？麻烦龙哥指教，谢谢，祝你们新年快乐！（苏州 WY）

的确是这样，导致5万系列PS2涨价的主要原因是随着7万迷你型的发售，其他型号PS2主机的产量都在逐步下降（事实上说大幅下降也不为过），由于货源的缺少，价格的相应上涨是不可避免的。不过龙哥个人以为，1780的价格还是贵了点。是当地人还是外地人对购机并无多大影响，只要您经常看电软的话就会对主机价格有个大概的认识，购机时按照这个价位或是再加点价——一百元以内都是可接受的；此外购机时最好和有经验的朋友一同前去。事实上不少游戏店都有正版盘卖，其包装都比较漂亮，份量也要重得多，里面的说明书印制精美，盒的构造也与D版相差很大，比较容易区分。

硬件 Q 龙哥好，有些问题想要麻烦你：1、我的70006型PS2没有加装改机芯片，可否上网下载新机体？方法是？2、我按说明书上写的那样，先开机再放光盘，但每次打开盖的时候都会看见光头部分从前面滑过去，是否正常？3、日版正版最终幻想X的价格到底是多少？我见有的店全新卖600多，还有全新卖420的，二手也有卖450的（看盘盒很旧），有一次闲逛看一店有二手卖250，过几天拿钱再去结果卖了。4、电软不是说支持正版嘛，希望电软能登些正版盘合理价格（二手），哪里可以买到等，二手软件很便宜，我买的FFX－2日版230，盘没划痕，就盒有点旧，感觉很值。祝贵刊越办越好！

（北京 カヲル）

カヲル？第十七使徒自由使徒渚薰？看来您也是位EVA迷啊。1、7万系列PS2内置上网功能，不过在我国想用PS2上网的话会比较麻烦，具体方法以前曾经介绍过好几次了，不再重复；2、如果没有比较明显的摩擦，应该不会有什么问题；3、全新FFX日版正版的价格大概在400元左右，600多那是蒙人的；4、电玩通的市场参考价格表中有近期热门游戏的正版价格表，可以参考一下上面的价位。至于二手游戏的价格主要还是得看其成色和玩家自己对那款具体软件的心理评价，主观色彩比较重，而且偶然性也很大，无法做出比较明确的定价，请见谅。想淘到好的二手软件没什么捷径，就是得经常去游戏店逛，此外在一些大的二手市场也有可能碰到，不过几率很低就是了。

游戏 Q 我现在在玩DQ8，洁茜卡加入后，虽然是9级，可是太弱了，怎样才能快速把她练高呢？小弟谢了（昆明 嫠败）

一般情况下洁茜卡加入时的等级都会比当时队伍中的等级低上不少，记得当时龙哥队伍的平均等级已经都12级了。此外游戏过程中还会由于被魔杖控制的那段剧情再次离队一段时间，加上其升级所需经验值是队伍中最高的，有日本玩家把队伍中其他队员都升到99级之后发现洁茜卡才89级……不过尽管如此，洁茜卡绝对是队伍中最强的一名角色；虽然其看似魔法师一类的职业，但最大的优势还是鞭子上，游戏中后期可以在赌场用20万硬币换到最强的鞭子“传说のムチ”，配合其特技“双龙打”，可以说是队伍中的战斗攻坚力量，对BOSS战时尤为好用。她的HP过低是一个问题，如果对此觉得棘手的话可以用“命のきのみ”为其提升HP上限，每次使用前记得存档，如果数值过低就重新来过。升级方面最好的去处是得到神鸟之魂后飞到莱顿之塔北面的高低打金属系史莱姆，建议使用有必杀效果的技能，如勇者的枪系特技“雷光一闪突き”和山贼的斧系特技“大まじん斩り”，一招毙命，比金属斩什么的垃圾技能好用多了。金属史莱姆王有30000点经验值，蒙到一只的话就发了……

硬件 Q 最近在网上看了一些帖子后产生了几个问题，在此请教龙哥：1、港版的中文游戏有没有D版？2、盒装的游戏和塑料袋装的质量是否一样？3、有人说PS2长时间竖放会使光头的位置发生偏移，是真的吗？4、电软曾说过辨别新旧光头只要看读盘时会不会出现9球画面，如果不出现的话就是新光头，但我听人说，如果是D5的盘就不会出现，如果是D9的会很快的闪一下，是不是这样？那如何区分D5和D9的盘呢？5、我打算今年6月初购买一台PS2，到那时候5000X的不会停产了吧？（河北 PUNK）

1、当然有，港版中文游戏的汉化素质都不错，对我国玩家而言都是不可错过的好东东，怎么会没有D版呢；2、一模一样，只不过是外包装上有所区别而已（当然，还有1块大洋人民币上的区别）；3、有这种情况，所以最好不要让PS2长时间保持“站立”姿势（笑）；4、区分D5和D9最简单的方法自然就是——价格！一般D9的碟都会比D5的碟贵上不少，而且游戏店BOSS也会在你买碟时告诉你的，比如GT4繁体中文版的D版游戏就都是D9盘，价格大多在15元左右，比普通D5的游戏要贵上差不多一倍；5、难说，有这个可能，到时候我国游戏店中应该还有5万系列的PS2卖，只是价格方面会比现在贵上不少。

游戏 Q 请教两个有关游戏方面的问题：1、波斯王子2（PS2版），第一次打完时之女王，攻略上说接着会被达哈卡追杀，可我打完以后就直接来到了城堡外面，游戏无法进行了。据说第一批盘会出现这个BUG？是吗？我是不是得重新买一张盘？2、GTA圣安德列斯，倒数第2个任务，帮助cesar抢回他的地盘那个任务，他的地盘在哪呀，谢谢龙哥。（北京 sayaka）

1、对，您买到的是泄漏版，确实存在这个BUG，只能去买一张正式版的了。不过在正式版中仍然存在着很多BUG，这些在本刊的攻略中已经做出了说明。说实话，作为一款全球销量超过一百九十万份的大作，竟然存在如此多的BUG，的确让人相当遗憾。龙哥现在都还清楚记得当时负责这篇攻略的狩菜同学因为BUG丢失记录后的愤怒状……2、注意看小地图，GTA中的任务地点都会在小地图上做出标注。例如和Cesar有关的任务就以白色的字母C表示，根据这个就不难找到了。

游戏 Q PS2神乐传说人物在大地图时出现画面拖慢现象正常吗？PS2横行霸道圣安德列丝在游戏时是否非常损害光头？我发现在游戏时光头一直处于非常猛烈的读盘状态。（上海 GONGLODA）

大题图时的画面拖慢现象？龙哥在玩这款游戏的过程中好像没有遇到过这种情况，又或者是现象不明显没有引起龙哥的重视。倒是从地图上到进入战斗时的切换时间比以前都要长，如果您说的拖慢现象不严重的话，应该没啥问题。至于GTASA的疯狂读盘现象，相信玩过这款游戏的人都会印象深刻，包括龙哥在内。GTASA之于PS2，就像英雄传说·白魔女之于PSP一样，都是“光头杀手”级的游戏，主机不停的读盘声确实让人心惊肉跳。

游戏 Q 龙哥：您好，我想请问一下《合金装备3》的美版在港版机上能运行吗？日版游戏中的配音依然是英文吗？日版的价钱大约是多少？请您予以答案，谢谢！（珠海 歌舒行云）

改过机就行，日版合金配音自然是日文了，这不一直就是系列的惯例吗？正版日版合金装备3的价格现在大概在500左右。

周边 Q 我想问一下，什么样的彩电打游戏不会留下残像？如液晶电视、等离子电视、普通背投、液晶背投、CRT、显像管纯平和投影仪等？

（上海 JOE.H）

其实所有的电视长时间静态画面以后都会留下烙印，即使现象最不明显的CRT也不例外。用CRT显示一幅图，在黑暗的环境中关机，会发现图像久久不能散去，但是一旦有其他信息替代的话，画面马上会更新响应，便看不出来了。液晶显示方式的电视问题比较轻，基本可以不用考虑，而剩下的等离子，则是最严重的，就算只定格3秒的画面，也会留下烙印，只要没有其他图像信息来更新，那么它便会一直保留下去，但是好在这个是可以擦除的，用电视本身的擦除工具就能抹掉，或者用防烙印的“屏移”功能，即在微范围内上下左右抖动像素，以防止某个像素长时间停留在一个坐标上。

硬件 Q 今天，我在用那个叫什么AR（记不得了，反正在电脑上读取时后缀名显示是MAX的那个软件）将原先U盘备份的记录拷贝到记忆卡的时候，先将几个记录从记忆卡上删除（通过

AR），然后又从U盘拷贝后，在PS2的浏览项里发现记忆卡里的原来的数据都没有了，可是可用空间变成了249K，也就是我记忆卡里的剩余空间，但是在PS2的浏览项里面却什么也没有了！我在网上查了一下，说最好不要用那个ARMAX直接删除PS2记忆卡里的资料，现在看来是记忆卡里的资料损坏，导致PS2无法识别了，我用的是SCE原厂生产的MC（也就是第一次使用需要格式化的），我想现在唯一的办法就是重新格式化这张卡了，重新格式化成8M的。我想请问龙哥，有什么方法或软件能重新格式化记忆卡！通过电脑可以吗？或者第三方软件，具体操作如何？（长沙 stevelee）

您说的情况我还是头一回听说，您先看一下PS2记忆卡里的东西是不是变成黑色的方块呢？如果记忆卡里出现很多黑色方块的话，那就证明记忆卡里的东西已经损坏了；如果没有方块的话，则可能是由于误操作的缘故造成的PS2不能识别记忆文件。利用金手指就可以格式化PS2记忆卡，进入金手指后，在记忆卡管理界面选择格式化就可；此外有不少游戏也可以格式化记忆卡。

硬件 Q 1、最近SONY的PSP已经发售了，再加上前不久发售的NDS，那么GBA在短时间内有没有降价的可能？2、其实是个老掉牙的问题：本人最近欲购一台GBA主机，却不知如何鉴别GBA主机的新旧？是不是二手的、翻新过的，龙哥有什么高招，请多指教一下。3、我生活在一个小县城之中，在我们这里是找不到电玩主机专卖店的，所以我想以邮购的方式买一台GBA，不知邮购的主机是否有风险？怎样和对方商家交涉才能把风险降到最低呢？（广西省武宣 虫虫）

1、由于GBA已经算是"过时"掌机，市面上的GBA已经很少了，而且现在的GBA价格也已经很便宜，降价的空间不是很大，主要是本来就没多少GBA可卖了；2、这个问题已经说过多次，水货GBA早已没有全新机，实在想买GBA又担心翻新机的话直接买行货最好，价格不贵，质量和售后服务也有保障；3、和上面的问题一样，买行货GBA风险要小得多。不管您上哪买，邮购的话，最好在汇款之前打电话过去详细询问有没有货。

周边 Q 龙哥，你好！请问小神游SP有没有SMS2的任意复位功能，因为掌机迷广告上说有部分SP线路不同，不能接SMS2任意复位功能，希望你能回答，谢谢。（温文杰）

小神游SP当然支持SMS2的任意复位功能。不过和水货SP一样，在这一功能的对应上也存在同样的问题：那就是部分SP在其电池电量比较满的时候不支持SMS2的任意复位功能，需要等电量用了一半以后才行。

其他 Q 1、我想把PS2游戏装入硬盘，可不知相关软件从哪里才能得到？怎样进行安装？2、D版盘能装进硬盘吗？我也想玩正版，可JS那说买不到正版，无奈呀！所以改了机，不知现在能玩正版吗？应该可以各区统吃吧？3、我每天只玩4小时左右，不知一台PS2可以玩几年？（全新）最后我发现电软各小编对SONY好像有点成见啊，反而喜欢老任的产品，可老任的状况我总觉得和世嘉类似，先是家用机市场失手，然后沦为软件厂商，然后……所以，恐怕各编有朝一日跟不上潮流，毕竟怀旧不能当饭吃，什么东西合潮流，就必定会取胜，比如PSP，而"无无"竟然不看好PSP，顺便问一句："无无"是不是"无法无天"的简称？（安徽省淮南 胡加琛）

1、从网上下载或是去游戏店看看有没有卖，具体安装和使用方法请参考以前的科普园地；2、硬盘安装的游戏是网上的ROM，和Z版D版没关系，当然ROM也可以看作是D版的一种形式。改机后自然没问题，所谓的各区通吃指的是DVD影碟，而不是游戏，不要将两者混淆；3、编辑部内有喜欢任天堂的，也有喜欢索尼的，这本来就是个人喜好问题。至于什么是潮流，索尼引导的市场潮流是否一定符合掌机，即使符合又是否一定能取胜，再退一步说即使索尼PSP真的获胜就一定代表正确的发展方向吗？作为玩家，我们应该是顺应别人领导的所谓潮流，还是应该有自己的主见，选择自己所喜爱的游戏风格？这些问题本来就难以定论，而且也不是几句话就能够说得清楚之事。龙哥并不反对哪个厂商，但认为各人都有喜欢自己厂商的权利这一点并不过分吧？

游戏 Q 小弟我欲购入一台小神游GBA，不知成都是否有卖，请龙哥介绍一下。不知有没有GBA版的《三国无双》？（四川宜宾 rabbit）

"真·三国无双 Advance"预定今年3月24日发售，定价5040日元。和PS2版不同，GBA版无双分为移动和战斗两个部分，战斗时采用的是2D画面，而且人物也是3头身的Q版形象。和家用机版对爽快感的追求相比，这次的GBA版玩起来应该会别有一番风味。

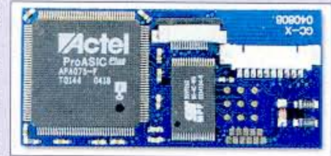
GC改机芯片问答

Q1 听说最近终于有GC的改机芯片推出，请问这是否属实？如果是真的，请问这款超强的芯片叫什么名字？还有它的价格现在大概是多少？

确有此事，在经历了无数次的"GC改机芯片推出"传闻之后，这次终于确确实实的成为了现实，三大主机中的最后一块净土也终于被攻陷。当然如果换一个角度来考虑的话，它的推出对GC的销量普及还是功劳很大的——尤其是在中国，相信有为数不少的玩家会冲着这一点于最近入手GC的吧？（笑）这款芯片的名称为"VIPER GC"，"VIPER"这个单词有"毒蛇"的意思……目前加装这个芯片的价格一般在400至500元左右（另外龙哥也有听四川的朋友说过当地JS报价似乎只需300？）

Q2 那么这个改机芯片的工作原理到底是怎样的？改完机后是不是就可以直接用来玩D版游戏，听说还得像土星那样用引导盘才能游戏？

有关这个芯片的具体工作原理和技术上的一些细节请参考本期的科普园地栏目，上面会有详细的介绍。简单而言，这个GC的改机芯片与PS2改机芯片的工作原理并不一样，并不是改完之后就可以万事无忧的直接开玩，而是需要像土星那样先利用正版GC软件先进行引导才行。而且这次采用的是"芯片＋BIOS"的方式，BIOS的版本越新，其兼容性也就越强，单凭一个芯片是成不了"大事"的。至于作为引导盘的游戏，只要是正版GC游戏即可，第一次购买GC的话再顺便买盘几十块钱的随便什么正版GC游戏就行了，顺便还可以帮助店家清理"垃圾"GC游戏的库存……VIPER GC果然是功德无量。



↑VIPER GC是由国外厂商研究出的芯片。

Q3 对应这个芯片的游戏推出了多少款？是批量生产的那种还是像现在的不少PS2软件那样直接刻录就行？每款D版游戏大概得多少钱？

目前已知的游戏有12款，它们分别是生化危机0/1/4、银河战士、合金装备·双蛇、幻侠乔伊2、口袋妖怪竞技场1/2、马里奥聚会6、极品飞车·地下狂飙、斑鸠以及千年之门。这些游戏都是批量生产的压盘，做工方面也比较精美（就D版软件而言），关键是质量都有保证，可以完美运行；价格也不贵，每张游戏大概在25元左右——虽然这个价位比其他两部主机的D版游戏要贵上不少，不过再考虑到GC上游戏的数量，谁要还是对此价格还有意见也就实在是太贪了点。

Q4 除了现在公布的这些游戏，还能玩用从网上下载的ROM制成的刻录盘吗？8厘米的刻录盘很难找，能用12厘米的刻录盘代替吗？

从实际测试效果来看，尽管也能运行用ROM做成的刻录盘，但实际效果并不是很理想，成功率大概在60%左右；同时在运行游戏的过程中有可能出现没有声音、杂音或是中途死机等现象。当然，公布的12款游戏都没有这方面的问题，这也是为什么现在GC D版游戏种类比较只有区区12款的缘故了，不过相信之后在软件种类上肯定会逐步完善的。可以使用12厘米的刻录盘，不过需要把主机拆开再外接一个专门的光驱。

Q5 有了D版的GC游戏，会不会对正版软件的价格造成一定影响呢？对GC主机价格是否也会有一定的影响？

就我国而言，正版软件玩家毕竟只是一个少众群体，会买的自然还会买，买正版游戏的这批人并不会因为出了D版就不买正版了；因为对我国玩家而言购买正版这件事已然超过了买游戏本身的意义了，更多的是出于对这款游戏的热爱而买下纪念和收藏，毕竟对一般玩家而言几百两银子搁谁也不是一个小数目。就像现在的PS2游戏，尽管D版横行，但正版软件的价格还就在那雷打不动，照样会有人买。所以，最终的结果可能会是一些较老的GC正版游戏会因此而降价，但新软件则基本上不会受多大影响，倒是GC主机的价格会上涨不少。

Q6 用引导的方法玩游戏多少还是有点不方便，请问以后有没有可能推出无需引导就可以玩D的改机芯片呢？

事实上，龙哥也有听极少数商家说过有无需引导就可以直接玩D版GC游戏的芯片这回事，而且据称采用的是双芯片。不过由于龙哥并没有亲眼见证过这种芯片，另外龙哥也有和擅长GC改造方面的达人讨论过此事，大家普遍持保留态度，所以这次就没有进行相关介绍。不过不确定并不代表一定就不可能，如果以后确实有这种芯片的推出，龙哥会争取第一时间在热线中为大家进行介绍的——玩家所关心的，也就是龙哥所关心的。


一这就是D版生化4游戏包装的实际样貌，做工还不错

希望大家正确对待改机芯片问题，支持正版游戏！

玩家问题大串烧



这期画廊出现大问题啦！！小沛实在分不出哪张画稿更胜一筹。《天诛红》和《战国无双》这两张都非常不错，《王国之心》也比较专业，而《少女》更是小沛目前收到的画稿当中篇幅最大的，感觉很不错。于是斟酌再三，小沛本着多给新人一些机会的原则，做出了以下评判。



↑雀王机　广州　银牙白虎圣兽

机战系列的众多机体当中，我认为这部"雀王机"是最潇洒的，因为它有翅膀于是显得特别有气势！不过这幅画的层次感不是很好，机体有点模糊一团。



←战国无双　广西　黄永发

这张女忍画得算是你众多作品中比较差的一幅了（笑），其实还是非常出色的！主要是觉得不像前几幅那么可爱，也许是背景的衬托作用不够吧。这次把你剩下的都登了，以后还有"续作"吗？

最佳创意奖

↑少女　上海　HIYA

我实在找不到合适的语言来形容这幅画了，什么风格清新亮丽，人物形象活泼可爱都太俗了。想了半天干脆就一个字"好"，搞定，收工！

最佳美工奖



↓王国之心　广西　韦煜

先要恭喜你进入了自己喜欢的美术学院！希望你能为中国的卡通事业多多努力啊。至于这幅画，色彩的确是最大的亮点，看得出你是学以致用了。小沛期待你以后有更加出色的作品。



↑天诛红　广西　黄永发

你投来的一系列画稿成为了编辑部公认的佳作，个个都想据为己有。小沛近水楼台先得月，自然先一步收入囊中。这幅画里的六个Q版BOSS实在是可爱，虽然他们早就死在了小沛的双刀之下。

←Ada　上海　落振华

《生化4》这些天在编辑部里可谓人气急升，Ada的魅力实在是让人很难招架。可是你的这幅画似乎把她的脸给错位了，下次改进哦！

←猎人　安徽　司维

你画得的确不错，可惜选的纸质量太差了，另外彩色铅笔的效果也与这种类型画不符。还有潜力，加油吧。

启事

2005年第4期中，《VR战士》的作者以及天津的崔博涵，请将你们的具体地址、邮编打电话通知我们，以便稿费及时发放。同时在这里提醒通过电子邮箱投稿的作者一定要记得写自己的详细地址，直接邮寄画稿的作者也要尽量字迹工整，否则会造成不必要的麻烦。谢谢！



北千里个人资料

北千里，日本知名插画家。曾为日本老牌游戏厂商SNK的美术设计师，担任《侍魂64》、《侍魂64阿拉斯斩魔传》、《苏醒的苍红之刃》等游戏的人设和原画，在动漫、插画及格斗游戏界享有盛誉。经他设计的侍魂系列人物形象，虽已诞生多年，但至今仍被广大动漫及游戏迷们奉为经典。目前，北千里则在为NGC版《火炎纹章》系列的最新作《苍炎之轨迹》担任人设。 □文责/飞月

插画大师北千里专访

——包括真名、性别、年龄在内，您的一切个人资料一直是个谜，请问这次是否可以透露一些“机密”资料给中国的玩家知道呢？

■北：北千里这个名字是我的笔名，只在和游戏以及出版有关的工作方面使用，至于我的本名嘛，是个秘密……一个秘密既然保存了这么久，就让它永远成为秘密吧！至于我个人资料，很简单，我目前居住在西日本，每日在自己家里悠闲度日……现在的主要工作也还是插图制作、人物造型设计等等。平常喜欢读书和看戏剧，最喜欢的食物是桃子。星座是狮子座，血型是B型血。说了这么多，大家满意了吗？

——可否简要的介绍一下您从事过的插画工作经历？主要作品都有哪些？在动画、漫画、游戏界都曾参与过哪些作品？

■北：我的主要作品都是游戏人物设计，如某公司某著名格斗游戏系列作中的部分人物的设计、人物宣传原画和main visual。如某公司某格斗游戏的部分设定等等等等……

——您为什么会想当一名插画家？又是如何步上插画家这条路的？最初的契机是什么？

■北：我是比较喜欢绘画，但是当初并没有想到自己会成为职业插画家。最初作为游戏公司的美术人员，时常会有一些插图的设计任务，后来做得多了就成了职业了。

——您自己整体感觉最满意的是哪部作品。在您所创作的诸多人物中，您最喜欢，个人认为创作最成功的是哪一个？

■北：乖孩子、呆孩子都是自己的孩子，谈不上更喜欢哪一个，或者说都喜欢。

——请问您最欣赏的是哪位画师？谁对您的画风影响最大？

■北：太多了，太多了……说不完，只能省略。至于说画风受到了谁的影响，应该说没有特定的，只是从很多画家那里学到了各种各样不少的东西。

——在进行游戏人设、插画设计时，您是如何与其他游戏制作人互相沟通，协调的呢？

■北：为了对设计要求进行更好的理解和把握，我会尽可能收集更多的信息，主要通过对话交流和阅读相关资料。

——您在为《侍魂64》、《阿拉斯斩魔传》、《苏醒的苍红之刃》等作进行人设时，工作分别历时多久？大约共绘制了多少幅作品？感觉工作量和压力会不会很大？

（北千里没回答）

——在从事《侍魂》系列的工作中，您记忆最深刻的是哪件事？最大的遗憾又是什么？

（北千里没回答）

——给游戏制作人设和绘制一般的插画最大的区别是什么？

■北：主要是表现手法上的不同，游戏人设和一般插画相比，限制和要求会更多。

——在给游戏制作人设的过程中，最重要的是什么？您认为作为一名专业人设、插画家最重要的一点又是什么？

■北：最重要的是创作出深受用户和客户喜爱的人物造型。插画家要通过图画，把对人物造型的构思体现出来。

——您认为游戏的插画和人设对游戏本身有什么影响？您希望您所设计出的角色能够给游戏带来什么？

■北：游戏人设是吸引用户的第一步，同时也要注重体现游戏设计者的构思。

——你对中国目前电玩界的整体看法如何？

■北：我本人对中国电玩界并不是十分了解，只是感到中国电玩界越来越有生机和活力。

——您这次为何会与中国的游戏公司合作，与北京腾武合作的感想如何？

■北：和腾武数码的合作，是通过上海碟龙商务咨询有限公司也就是Dragon-groove日本株式会社作为中介的。这是一家专门从事中日游戏业合作协调的公司。小时候想都没想过自己能和大海彼岸的国家的人一起工作，人生会发生什么事真是说不清啊！

——这次是您首次为网络游戏进行人设吗?那么，在为《功夫 online》绘制人设的过程中有没有遇到不同于以前的难题？

■北：是的，这是我第一次参与网络游戏的人设。在《功夫online》的人物设定中，我尽量在中国式华美的服饰的基础上面融入了我个人的设计理念。

——给3D游戏作人设和普通游戏有什么区别？

■北：从人设方面来说，2D和3D都是一样的，以设计出让玩家一看见就想试一把的人物造型为最高。

——您步入插画界以来最大的感想、收获和遗憾是什么？

■北：收获：见识了很多人，受了很多刺激。遗憾：自己的兴趣变成了工作，希望找点其他的乐趣。

——今后的计划和展望？将来会不会继续与中国的厂家合作？有没有可能来中国呢？

■北：只想工作到一定年龄后安度余生……（其它没有回答）

——最后，请您再对中国的玩家说几句话。

■北：以后还请多多指教！

后记：此次我们有幸通过EMAIL的方式采访到了日本著名插画大师北千里，虽然大量关于《侍魂》系列以及目前最为人关注的《苍炎之轨迹》的问题都由于各种各样的原因未能得到答案（限于版面有限，内文中我们省略了这些问题），但还是有些值得一看的内容，同时也有助于我们对一位日本插画师的生活和工作一窥究竟。相信，随着中国游戏及动漫界的蓬勃发展，不管是游戏的制作还是媒体上的交流，这种沟通合作的机会将会越来越多。

北京腾武科技有限公司成立于2004年6月，是一家以网络游戏研发为主的公司，该公司目前开发的武侠题材网络游戏《功夫online》由北京腾武团队“C-FORCE”负责开发，“C-FORCE”由著名制作人、《仙剑奇侠传三》主企划王世颖领军，《仙剑奇侠传三》主程序房燕良担任技术总监，核心团队成员都有多年的从业经验。

《功夫online》是一款武侠题材的3DMMO游戏，从宏观到微观再现了一个存在于中华民族精神世界当中的独特武侠世界。以“武侠创世纪”为主线，展现了“武林”从无到有，从诞生到兴盛的全过程，玩家能够参与到整个游戏世界的生成中来。中国山水园林意境之美，诗词歌赋音韵之绝，更是作为本作最精华的审美视点呈现。



近日著名原画、游戏制作人北千里签约锐腾武数码，为《功夫online》绘制人物原画。此次合作是国内游戏开发公司首次与国际级绘画大师合作。标志着国内游戏开发已经开始与国际水平接轨。C-FORCE表示《功夫online》的美术方面亦会汲取北千里大师唯美华丽的风格和商业化元素，将大师笔下人物的个性和灵魂，张扬到最终游戏画面中。



本期BAR的投稿比以往多了好多，我不禁很感动。有一位读者在他厚厚的信中说，“不知文字的风格是否符合BAR的要求”——不要误会，也不用担心，我们的栏目固然会对文字质量有所要求，但从没有限制文字的风格。或许以前每期的文章会令人产生了这样或那样的想法，但那是投稿内容使然，我不会不知好歹地用我个人的口味来要求大家的。

这位读者的文章很诚挚，不用担心你在信里说的什么“字差文笔差”的问题，其实是不错的；即使退一步说句不中听的话，再差差得过我吗？我的字可是能惊天地泣鬼神的哦，所以那些一直想要我写回信的读者啊，还请原谅吧。从小妈妈逼我练字可惜我没这天赋啊。

那“恐怖”就是这次的主题了，当然是指我的字而言。 □唯夜

美丽的泡泡糖

放学后我又看见那个男生搂着她的腰，所以我走过头了。

不知不觉，我来到网吧一条街的尽头，虽然很晚但那家街机厅仍然开着。我好久没有进来过了，老板大娘好像变老了些，不过不是体现在脸上的，而是生机。也许是天晚了，她在低着头抽烟，并没注意到我已经悄悄站在她前面，我觉得她的听力已经很差，但她最后还是发现了我。

“嗨、老板。”我说，也不知道这么久没来她还会记得我吗。

“嗯？是你呀，很久没来了。”

“我还怕你不记得我了呢。”

“怎会！”

既然都来了所以我决定消费一下，于是去掏零钱，并向四周环顾着那些曾经是每天必玩的机台，它们都没变样呢。

老板娘递过两个币来：“今天就别给钱了，我又不差你那五毛。”

“唉？你怎么知道我只买……”

“你一直不都是嘛，从来就是俩币一下午，说实话以前挺讨厌你，占我地方又挣不着钱！”她笑着说。

“嘿嘿……”我只好陪着傻笑。

我沿着各个机台走了一圈，我很喜欢的“合金弹头4”已经不在原位了——机厅中间摆的居然是IGS的麻将！我倒。

但自己最后还是在对战台那边又找到这个机台，万幸，原来它还没被世人遗忘啊。记得许久以前，也是在这个机厅里，还是在2代的机台前，我第一次看见了她。她总喜欢嚼着口香糖然后吹出个大泡泡直到爆掉，就像游戏里的EMI。那时有个挺酷的男孩玩2代玩得很强，那人总喜欢用戴太阳镜的TARMA，而她就总站在他后边看着，男孩一过关她就会眨一下单眼举起拳头加油，看得出她也是很喜欢这游戏的。那时侯每看到这里我都会暗下决心要变成弹头强者！

投了币开始战斗，我刚开始接触这个系列时就一直用EMI，可惜在4里面她被删掉了，我只能用同样爱嚼泡泡糖的NADIA了。战斗还算轻松，连我自己都惊叹它在我心里的烙印是那么深刻。如此玩了一会儿，正当我和第一关BOSS对战时，屏幕上的“INSERT COIN”突然变成了“PRESS START”，看来对战台那边有人投了币想合打，然后弹头系列一直的男一号——戴着头带的MARCO突然从天上掉了下来。我心想这是谁呀瞎捣乱，于是不再打那飞空艇了，改向MARCO开枪，还在他身边跳来跳去，这家伙也没搭理我还在拼命地射飞空艇。BOSS对我们一通狂轰滥炸，但我跟BOSS都比较熟了，只要微微一笑子弹就都miss了，而那家伙闪得就比较辛苦，很快他就被那支直接射向地面的机枪爆头两次，不过爆的是脚趾头。

那家伙在2P=0之后也不再用那可怜的BB弹乱射了，他朝我扔掉了所有BOMB然后跑去屏幕右边的机枪下向我招手——居然挑衅我！我气不过就冲了过去，当然我也马上明白了，和BOSS熟归熟啊，踩错地方一样会躺下的。我的第二个人下来后也对着他狂扔BOMB，但除了干掉两枚即将炸飞他的导弹之外什么用也没有，这时又有导弹从左上方向我飞来，我转过身去却发现只能对导弹招手了……对面的机台这时传来动人的女声，笑得还很开心。我脑袋上立即闪出了一个惊叹号，探出头向对面机台看了一眼，于是第二个惊叹号冒了出来，居然是她！我马上就不会动了。

她高兴地眨着单眼伸出一只拳头：“yeah！你输了！”然后她也站起身来看着我：“不过你死得好奇怪哦。”

“啊……其实我是故意的。”我有种麻麻的感觉。

“去！我才不信，输就输嘛，还不承认，一点都没有高手风范。”她又说。

“是吗？”我陪笑道。

“你干嘛不好好打关还害我！”

“我还以为是哪个家伙瞎扯蛋呢，哪知道你打得这么好啊。”

“哎？我打的好吗？”

“嗯，不错的！不过小女生这么晚了不回寝室多不好啊。”

“心情不好呗。”

“哦，很晚了，一起闪吧。”

于是我们一起离开。

“你男朋友怎么没陪你？”

“生气了。”

“我看刚刚还挺好的嘛。”

“唉，那是表面上的啦，其实……你怎么知道？”

“啊，你班就在我班楼下嘛。”

“原来你早见过我啦，我男朋友以前打这个也挺强的，但他现在已经不玩这个了。”

“一定改玩传奇了。”

“你连这个也知道！”

“用猜的。”

“你不玩传奇吗？”

“我只玩泡泡糖。”

“是因为玩泡泡糖女孩多吧，你们男生都这样。”

……

没多久寝室就到了，“你以后还会去玩吗？我特想把这个练强。”她问。

“这么好的游戏没理由不玩的。”

于是她跑回寝室，我也回去了。

准确来说我是回到老师办公室罚站了。

那以后的很长时间，上课时我都一直在发呆，然后就一天三次地往机厅跑。起初几天只偶尔会看到她，后来她也常去了，我们就常在一起打弹头4，有时也会去对战泡泡龙，有说有笑的很快就混熟了。但我很奇怪为何她男朋友一直没陪她来过，每次想问她，话到嘴边却总说不出。我总担心说错话会破坏了和谐的关系，因为我听说女人都很敏感的——前几天我的好朋友对其同桌说：“你男友真的好难看。”结果就被同桌“鼓励”了一番，她说：“你要是喜欢人家就要像个男人勇敢说出来！”真是听者皆倒啊，所以我是不敢乱提问了，其实这样的关系也不错。

就这样过了一个月，一天下午她又来了，站在我旁边，我当时正在和“不知是谁”打KOF97。

“怎么不玩？”我问她。

“今天是专程来找你的。”

我听后啪地一声出了招八酒杯，结果被神乐一个闪身超杀做掉了。

“你自杀吗？”她奇怪地问。

我咽了下口水：“不、不是我想的啦，想出葵花来着，那……是找我借钱吗？”

“不是。”

“要债吗？”

“也不是。”

“那我还有啥利用价值啦？”我越来越紧张了。

“陪我上网去。”

“哦！”结果我最强的Shermie除了给神乐又加点血之外啥贡献也没做；第三局神乐爆气闪身超杀，我的Chris也被打飞了，时间还剩50秒，我临走时还没忘往机台对面说声谢谢，一看是一小孩……

“你又创新记录了啊”她嘲笑我。

我说你也是啊。

“我也是？是什么？”

我说你害死我的人命数又加了3条。

网吧里，我们开了两台机器坐在一起，我开始按QQ，她没动一直看着我屏幕。

“想盗我号呀你？”我问她。

她没理我开始泡泡糖。

我也开始上N-GAGE论坛，很快就忘了周围，突然QQ喇叭响了，一看是个小女生。因为我是女生头像所以只偶尔有些男的想加我视频聊天，这白送上门来的小妹可不能错过呀，于是就加了。小聊几句后她说我变态居然用女生头像，我这才意识到不妙赶快把显示器拍向一边刚想改QQ资料，但这时坐到我身边的她已经开始读我的资料了：“感谢神让我在这片土地上遇到了她，我可爱的泡泡糖女孩。”

“哈哈，谁家的姑娘这么有福气呀？”

我被吓出了一身冷汗，全身都僵硬了，愣愣地看着她。她依然悠闲地嚼着泡泡糖，看她没啥反应我开始有点放松，接着她开始吹了个泡泡，吹到拳头那么大时她突然愣住了，接着慢慢转过头来看着我，我心想这下完了……全暴露了，正盘算着怎么跟她告白时，她开口了：

“你看，我吹得大吗？”

……

我长叹一口气瞪大了眼睛告诉她：“一点都不大！”她听完后又很用力地吹，但泡泡也没再变大，终于噗的一声把泡泡喷到我脸上了。然后她开始笑，我却发现自己怎么也笑不出来，因为我突然意识到自己想要的根本不是这种和谐。

我转身开始用QQ和她说话。

“有病啊你，这么近还要打字。”她还在笑。

“有气氛嘛，再说你还不是也在打字。”

“感觉是不错，可以说点儿心里话。”

“别笑了吧？”“嗯。”

“我有问题。”“问吧。”

“你男朋友呢？为何很久不见他？”

“……别说这个了。”



“一定要说！”“分了。”

“为什么？”“少问。”

“你一定要说！就算你生气我也要知道！”

许久，她终于开始打字。

“男人都善变。”

“胡说！你才认识几个人！我就不是的！”

她又没话了，只呆呆地坐着，我看着她说：“你敢给我个证明的机会吗？”

她转过头去。

“证明的方法不止一种，我只要你慢慢看着就好。”我很激动，那天我们没再说话，回了寝室，我躺在床上反复下着要坚持下去的决心，我要让她知道我不是善变的人。

那之后没多久她的前男友又牵上别人的手了，她也没再去过机厅，见她的次数也就少很多，只放学时才有机会碰到，而她见了我就客气得好像陌生人一样。但我发现这一切都影响不到我对弹头的喜欢，我依旧每天去投一个币然后小小地穿版一次。

就这样又过了好久，那时已经快高考了，我想去N-GAGE论坛淘宝，打开QQ后正看到她，我说你在干嘛？她的头像自动回话说：“MARCO使用中请勿打扰。”我二话没说马上跑去另一家有弹头可以玩的网吧，果然看到她。我拿个小凳子坐在她旁边，她看见我连忙很正式地点了下头说你好，看她这样我差点没气死，我问她合打好吗？她依然用那气死人的态度回答我：“这位同学你没有钱上机了吗？那我请你好了。”她然后跑去老板那边又开了台楼上的机器，回来时还不忘向我微微点了下头说了句：“弄好了请过去吧。”然后就坐下继续。我又努力地稳定了一下情绪然后上楼用模拟器打开了弹头5局域网联机，然后下楼问她合打好吗？她又用那可以气疯人的语气说：“你想用这台机器吗？那给你用吧。”然后她关了QQ就跑上楼了，我没再说什么，只是在这边也点了局域网联机。

果然没多久她就选了MARCO上阵了，可她不知道这是联机状态，我突然选了EMI从天上下来。MARCO见到EMI后突然站在那不动了，EMI也只好陪着他。MARCO一直站了很久，EMI也陪了他很久。当时间还剩5时，EMI扔掉所有的手雷然后站在屏幕右边向MARCO招手，MARCO却把头转向了左边，这时我在QQ上找到她黑色的头像，我告诉她：“这次挥手是再见的意思，我绝不让你挂人！我要保护我喜欢的人！”

在时间剩1的时候EMI华丽地跳到了刺板子上……于是时间又恢复到了60，EMI又出来了，MARCO也终于肯动了，但只是移动而已，EMI急忙冲到MARCO前面为他扫平一切危险。在BOSS面前MARCO总是站错地方，EMI也顾不上自己的安全了，总能在最关键的时候替他挡下致命的一枪。就这样，MARCO一命未失地见到了最终BOSS。在BOSS死神面前，EMI知道自己的身体不足以替MARCO挡下镰刀和电球的贯通攻击；为了保证心爱之人的安全，EMI不得不来回跑动来给MARCO吸引火力。虽然很幸苦，但在艰难的抵抗下她还是找到了攻击死神的时机。她只有先站在死神下方攻击来吸引死神注意，再把死神的全部火力引到左边才能保住MARCO的小命，但每重复一次EMI就要死在电球堆里一次……

很长很长很长时间后，EMI还是完成了这奇迹般的战斗，做掉了死神，MARCO也奇迹般地一命未死。



屏幕上亮起了MISSIONS ALL OVER，EMI眨着单眼伸出拳头开心地跳着。

我坐在那里揉着酸疼的手指。

然而我却不知道她早已经在楼上哭很久了，但却是笑着的……其实我不知道挺好的，因为我一直以为是自己很帅她才答应做我女友的呢。

□文/李金璋

The Man Named ROCK 我的洛克人世界之旅

大概是10多年前的一个暑假，当时我还在为爆机同“老四强”奋战，从浦西过来的姐姐突然拿着一盒新卡走到我旁边，和我说这里面有一个游戏很好玩。于是，我便结识了一个全身蓝色的小人——ROCKMAN。

从那天起，我几乎把所有的游戏时间都花在了这个名为洛克人的游戏上。玩过的人想必都知道，洛克人的难度对于初心者而言可以用恐怖来形容，而当时的我则是一个不到10岁的小P孩。在经过了无数次的失败后，终于打败了6个BOSS，却发现还有最终关；30次CONTINUE（正好30次，我现在记忆犹新）干掉了泥人，却发现仍有无尽的任务。迫于家长的压力只好关机吃饭，不能记录成为了当时我心中最大的痛。记不得花了多少时间，当我看到自己打败了WILY博士，看到结局画面时的那种感觉至今再也没有过……

快乐的时光总是短暂的，随着社会上反对游戏的舆论日渐高涨，父母对我也进入了严打时期。在家里受到严重限制的我只好在街机上继续寻找游戏的乐趣，从此不知有MD，无论SFC。直到上了高中，才从同学家里知道世上已经有了一个叫PS的东西；买了电脑，才知道了网上也有了叫PS模拟器的东西；看了游戏杂志，才知道了PS上有了叫“洛克人X5”的东西。断隔多年的记忆，终于重新拼凑了起来……

现在回想起来，如果当时接触的是之前的X4或者是之后的X6，也许我和洛克人就不再会产生共鸣了。因为当初在接触X5之后，我感到一种前所未有的陌生：不仅仅是主角又增加了一个用刀的ZERO，而且X身上也多了各种各样的装甲；游戏也不再只是前进，而是要东面拿颗心西面拿个装甲——这是我以前玩过的洛克人吗？我不禁问自己。那时的我就像一个刚刚从乡下来到城市的孩子，对陌生的一切充满了排斥，对于一个从FC的1代直接跳到PS的X5的人来说，中间巨大的改变又怎么是一时半会儿就能接受的呢？值得庆幸的是，我没有放弃，自己终于坚持到了一个地方，那个唯一可以连接FC初代和PSX5的地方，也可以说是唯一可以连接FC和PS系列的地方。

依然是最终关，依然是第一小关，依然是泥人。我不知道怎么形容当时的心情，只觉得一个心结解开了。原来洛克人的本质没变，所谓的改变，只是伴随机能提升的进化而已。看着残缺不齐的装备，众多没有完成的隐藏要素，我毅然选择重新开始游戏。心境改变了，其它的一切也随之改变：个性的第二主角、紧张的游戏过程、精美的过场图片、感人的故事情节，所有的东西都变得那么顺眼。不知不觉，就如10年前我把一个暑假交给了FC的洛克人初代一样，10年后我把一个暑假交给了PS的洛克人X5。

在等待X6的时间里，我回过头把X4玩了一遍，发现在画面上X5是脱胎换骨的进化（X4是SFC版移植也有一定原因），但是X4也有其吸引人的地方：魄力的动画过场！无论是将军的演说，还是ZERO与SIGEMA的对决，或者ALICE的告别都有震撼人心的效果。曾经听说有人为了看ALICE向ZERO告别这段动画而将这段情节打了数十遍，本来我觉得难以置信，但是自己玩过以后的确被感动了，于是也反复打了好几遍。至于其他方面，X4我只是用X和ZERO各爆一次机而已，没有深入研究，也不敢胡言乱语。

盼星星、盼月亮，终于盼来了X6，这次我不再像以前那样信息闭塞，以最快速度买到盘之后在寒假就一头栽进了X6。开始游戏之后却发现没有ZERO——难道ZERO真的像X5的结局那样牺牲了吗？经过了X5和X4，我对ZERO从一开始的排斥已经转为了近似甚至超越对X的喜爱。还好，CAPCOM没有让我失望，很快ZERO就加入了。用了之后才发现，ZERO变成了一个极端的角色：攻击力强悍至极，防御力脆弱无比。尤其是发现了“无数真空刃”之后，对付大部分BOSS就像割草一样轻松（最终战前打8个BOSS我用不了5分钟），但在看到BOSS之前的路上却往往不慎壮烈。X则仍然中规中矩，“装甲初始一件游戏中收集两件”这一特色依然保留。只是初始的隼装甲被削弱得不成样子：蓄力枪威力大减且不再具有穿透效果，空中只能冲刺一小段距离而不再像X5那样可以周游世界。至于后来得到的刃装甲和影装甲，就我个人感觉而言，刃装甲远远弱于影装甲，除了可以跳得远一些来获取一些隐藏要素外，在通关以及BOSS战中的实用性均不如攻守兼备的影装甲。只有在秘密实验室2的一个场景必须用刃装甲才能跳过一个远距离陷阱，这才让我被迫在有了影装甲之后再用刃装甲打BOSS。不过打了才发现，刃装甲对付HIGHMAX和GATE还是有轻松获胜的方法的。据说现在已经有人发现用影装甲跳过那个陷阱的方法了，但是我没有亲眼看到过，也没有再去尝试。至于游戏的整体感觉，之前就已经提到了：杂兵战太难，本来就是枪林弹雨，还要注意着人质不被噩梦感染；BOSS战……一开始也是很难的，但掌握了方法之后就很简单了。因为我游戏一上手打的就是HARD，所以觉得这种难度对于第一次接触洛克人系列的人来说，估计10个里面至少9个会放弃，不知道EASY和NORMAL是否平易近人一些。不过游戏的关卡设计得还是相当不错，虽然看得出很多手法是借鉴其它一些成功的2D ACT游戏，但是融合得很自然。噩梦场景也是X6的一大特色，在增加难度的同时也让一些另类打法成为了可能。虽然这次只是一个寒假，但是我对X6的研究却超过了其它任何一作。

由于家庭环境的关系（我父母就是宁愿帮我买电脑也不帮我买PS2的类型），所以至今我还没有玩过PS2上的X7。也许我的洛克人世界之旅将在X6上告一段落，但是我相信这不会是结束。重逢，也不会又是一个10年。

本文系死木头转发给我，作者及通信地址等信息不慎丢失，请原作者尽快与我联系，以便发放稿费。

依稀古道

小时候父母长年奔波在外，很辛苦，也就自然无暇顾及到我了，于是年幼的我便被一个人扔在家里。那时我才八岁左右，还完全只是个孩子，怎么有能力照顾自己呢？所以当爷爷知道了这件事之后，就打电话过去，把父亲狠狠骂了一顿。后来，爷爷把我接回了老家。

其实自出生到那个时候，我极少回过老家，所以也极少能看见爷爷。到后来我才知道父亲和爷爷之间关系一直很不好，至于到底是什么原因则不大清楚，只是勉强能记起每次回老家，父亲总是不太说话，爷爷也是像在有意无意地回避着一些什么，尽量不与父亲见面。当时的我对于这些总是感到很奇怪，但到后来终究还是没有太在意，所以这种好奇也就一晃而过，寻不着踪迹了。

年幼时为数不多的几次见到爷爷，印象中他总是板着脸，话很少却又很有震慑力，往往会让人敬其几分。听奶奶讲爷爷年轻时脾气很不好，常常会同人争执，而且又犟，即使是他理亏也不轻易认错，到后来便很少有人敢得罪他了……这样的话语对于当时的我自然是一种不小的警示，所以很小就开始对爷爷有了一种敬畏，到后来以至于成了畏惧。

但从那次爷爷把我接回老宅，住了一段日子之后，我当初对爷爷的印象又开始渐渐改变了。我发现他并没有想象中的那么不可亲近，反而待人很慈祥，特别是对我。回忆中爷爷对我要求不多，但是惟独在学业上对我很严厉，不允许我做任何有碍学业的事。但年少时的我极为顽劣，而且又没有父母管着，所以自然就更加放肆了。纵然我在别的方面做得再好，我还是在学业上让爷爷失望了。

我迷上了游戏。

记得那时离老宅不远处有一条古道，据小镇上的人讲它已经有几百年的历史了。我不知道那条古道



是怎样熬过那无数次雨雪风霜的，只是依稀记得当时我常常在那儿玩，在一块块充溢着沧桑往事的青石板上，玩着各种稀奇古怪的叫不出名字的小游戏，有时一个人玩得也很开心。当时古道边上的房子都是平房，残墙破瓦的，在夕阳的余晖下会折射出些许遥远的荒凉的气息。那些平房中大部分是店铺，但全部都是些杂货店，这对于当时的我自然没有什么吸引力，但是到后来，大约是在我回老宅一年之后盛夏的某一天，古道边上突然开了一家游戏店。它的出现让当时沉寂的小镇在瞬间变得沸腾——几乎所有的孩子都往古道上跑。

虽然那家店铺低矮昏暗，虽然里面只有几台机器而且都已破旧不堪，虽然当时代币的价格对这群孩子来说简直就是天文数字，但它的出现，还是让从没玩过游戏的孩子为之疯狂。那些破旧的机器，像有着神奇的魔力一样，把小镇上所有孩子都牢牢地吸引住了。当然，这其中也包括我。

第一次玩过之后，我就几乎是不可救药地沉迷于其中了。

于是我每天放学后第一时间就冲向那家游戏店，然后一头钻进昏暗的内室。在里面杀得天昏地暗，直到身上的钱都用完了，天黑得不能再黑时才意犹未尽地离开，然后披着浓重的夜色和满天的星辉冲回老宅，冲进那一片昏黄的灯光中。这该是怎样令人难忘的一段日子啊！可是，这样的日子太短了，如流星转瞬即逝，空留下些许悔意和感动。

不久之后，由于我在游戏中越陷越深，就逐渐开始逃课，到了后来终于变成不去上课，整天躲在那家小店铺里玩游戏，自然学业也就一落千丈。一开始爷爷并不知道我在外面做了什么，直到后来看到我的成绩之后才觉得有些异样，于是他便问我是怎么回事。当时我怕爷爷知道我逃课去玩游戏会打我，所以就撒谎骗他说没有好好复习，而爷爷在稍微责备了我几句之后，好像也没起疑心，事情似乎就这样平息了。

但事实上我错了，正当我为自己的那些小聪明感到得意，并更加无法无天地继续逃课时，终于有一天，我在游戏店门前看到了爷爷那双写满怒气和悲伤的双眼。

那天我从爷爷处要了很多钱，然后照常没去上课而是直奔游戏铺。一天下来，身上的钱已经用得差不多了，黄昏时分，我抬了抬酸痛的手臂，拖着疲惫的脚步正准备跨出店门时，我突然愣住了——不远处古道边一堵残败的墙下，爷爷静静地站着，看着我，用一种我一生都难忘记的眼神。当时我脑中一片空白，身子像是钉在那儿，一点也动不了：爷爷……就在那里，等了……一天？

那天晚上，我本以为爷爷一定会发很大的火，甚至还在担心他会不会打我。但到后来，出乎意料的是爷爷甚至没有骂我，他只是很平静地对我说了一句话：游戏和学业对你来说哪个更重要，你自己好好想清楚。

当晚我没有合过眼，自己在心里将爷爷那句话反反复复想了无数遍，庆幸的是，我当时似懂非懂地明白了爷爷的苦心。所以从第二天清晨开始，我便痛下决心，发誓今后再也不玩游戏了。虽然一开始有些难受，但后来就慢慢习惯了，我又回到了当初没有游戏的日子。

就这样，时光在平淡中又流过了两年。来到爷爷家的第三年，我上小学六年级，而过了这一年，我便要离开老宅，离开爷爷了。我不想在最后的日子里让爷爷生气，所以我那时心如止水，把所有的精力和时间都放在学业上。但谁也不曾预料，在这一年里，会发生那么多意外的事。它们在我还未来得及准备的时候就突然来袭，然后在我的心里划下了一道血淋淋的伤痕，一生都不得愈合的伤痕。

那时班上有一个同学，家境很好，所以有了一台在当时非常珍贵的，在那时的小镇上可以说是绝无仅有的白色GB掌机。它的出现一下子在班里引起了轰动，也让我渐渐地想起了曾经那段难忘的时光。尽管我已极力压抑着自己，但心底某些早该消失的东



西又开始蠢蠢欲动，并且愈演愈烈。虽然掌机很小，画面也不是很好，但是能把游戏捧在手里玩的那种奇妙感觉还是一下子勾起了我的兴趣。我的目光开始渐渐从书上转移到那掌机上，并且最终锁定在它上面，内心汹涌的好奇和呼之欲出的冲动不断地冲击着我心中的最后一道防线。那只白色的掌机，开始反复出现在我的梦中。

到最后，我还是没能坚持住，在经过无数次的恳求和漫长的等待后，那个同学终于答应将它借给我一个晚上。由于太过兴奋了，我回到家之后连饭都顾不上吃，就冲进房里玩了起来，连爷爷喊了好几次都不曾听见。或许是早已注定的吧，爷爷推门进来想看看我到底在干什么……

我坐在桌子旁，低着头不敢出声。爷爷坐在不远处，抽着烟。白色的掌机放在边上，还未曾关掉。爷爷是极少抽烟的，但那时我记得他是一支接着一支抽。在一缕一缕弥漫的烟雾中，我的心也越缩越紧。尽管我那时已做了最坏的准备，但是仍然没有想到爷爷会用那样的方法来惩罚我——爷爷抽完了最后一支烟，然后突然站了起来，拿起掌机像是用尽了生平所有的力气往地上摔去。当我回过神时早就来不及了，我心目中的圣物早已变成了一堆碎片。我不敢相信眼前的一切，我无法想象这会是爷爷做的。我当时多么希望那只是一场梦，但是眼前的一堆碎片却残酷地将我拉回到无法面对的现实之中，这些都已真实地发生了。

我半跪在地上，捧起那些碎片，眼泪终于无声无息地滑落。

晚上，我躲在被子里，任凭泪水在无声中汹涌四溢。无声的哭泣，往往是最伤心的，而我就在这其中沉沦。哭到后来，心里更是莫名地对爷爷有了仇恨，虽然不是很深，但很久都不能消除。

第二天清晨，爷爷很早就起来了，像是要出门。他见我也这么早起来，显然有些意外，木讷地站了一会儿，便走过来，似乎想说什么，但我径直走开了。他顿了顿，终于还是没说出口。等过了一会儿，我走出老宅时，爷爷已经在古道上了。

爷爷走后不久，父母突然来到老宅，他们是来接我回去的。虽然有些不舍，但最后我还是离开了。住了四年的老宅，就这样匆匆忙忙地与它告别了。还有爷爷……这一走，就很长时间再也不曾回去过。

在我刚升入初一的那个深秋，得知了爷爷病倒的消息；初一第一学期结束时，爷爷病危，但我因为种种原因，一直也未曾回去。再后来，在初一寒假的某个雪夜，爷爷走了。

于是那一次的不告而别竟成了永别。以至于想要

见最后一面，也永远不会有机会了。

是我不孝吗？应该是的吧。

多年之后，恍恍惚惚，也只在梦里再回过古道，再见过爷爷。

那么，应该回去看看了。

一年前，我在清明那天终于又回到了小镇。站在古道上，忽然觉得曾经的那些日子已经变得很遥远了。而这条古道或许也已不能称其为古道了吧：路边低矮破败的平房早已不见，取而代之的是一幢幢华丽的楼房；地上的青石板也无迹可寻，像是凭空消失了一般；先前那家小店铺如今已扩大到原来的好几倍，机器也全部是新的，里面都是一些陌生的面孔……曾经的那段岁月，真得已经消失，不再回来了吗？……在回首的刹那，才明白擦肩而过的注定将是永远失去的。

回到老宅，推开沉重的大门，看见奶奶一个人坐在院中。我于是快步走过去，刚想开口说些什么，奶奶却摇摇头示意我扶她进去。进屋坐定之后，奶奶进了里屋，像是要拿什么东西。不久之后，她慢慢地走出来，手上拿着一只盒子和一张纸。奶奶走到我面前，用颤微微的双手递给我那张纸，说，这是你爷爷留给你的遗言。

我几次稳定情绪后，缓缓地摊开了那张纸，是爷爷的笔迹。

"爷爷终于还是没能等到你来看我。没事，爷爷不难受。其实也全怪我，那一次是爷爷不好，不该那样做。但不管怎样，爷爷是一直最疼你的，在我心里，你一直都是个听话的好孩子，只是偶尔也会贪玩。东西我已去买了一个赔给人家了，所以你不用再记在心上。你走的那天，爷爷本来有话要说，但你不想听，所以最后还是没有说。现在，我怕再不说就来不及了，这是最后一句，爷爷的心里话：爷爷对不……"

读到这里我早已泣不成声了，眼泪大片大片地滑落，打在那句还未写完的遗言上，打湿了整张纸。在恍惚间，我似乎又看到了爷爷在古道上单薄的背影。打开盒子，在泪眼朦胧中，我看见里面安静地躺着一只白色的掌机，上面布满了一道又一道的裂痕。

□文/朱泽铭

马克·翠翠同学的游戏年华

老实说，当转校生马克·翠翠同学站在讲台上作完自我介绍，背着一个巨大的红色书包来到我前面的座位上时，我并没有看出来她与我们班级中其她那些身材普通，并且容貌比身材更加普通的姑娘们有着怎样的不同。虽然在刚才的自我介绍过程中，翠翠同学说自己曾经一度担任过原来学校的学生会主席，然而这又怎么样，别指望一个学生会主席会给我留下多么深刻的印象——当然，如果这个学生会主席身材无敌、面容姣好的话，那么一切自然就另当别论了。



然而骨瘦嶙峋的姑娘马克·翠翠同学最后还是引起了我的注意，当然，这与当今神出鬼没的整容技术之间并没有什么联系。遗传基因给了她女科学家一般的面容，她却用它来面对GBA的屏幕——我承认这个世界还是有一些幽默感的。

其实那个时候GBA还是很精贵的东西，勤勤恳恳的D版商人还没有将他们的研究成果批量投入市场，于是对于我们这些当时血统纯正的穷光蛋来说，所谓"挥挥衣袖告别八位掌机时代"的诱人口号只是一句不折不扣的扯淡。然而俗话说没有做不到只有想不到，当家境阔绰的马克·翠翠同学将一台水蓝色的GBA捧入高一叉班教室中的时候，所有的男性玩家们便集体溃败了，纷纷高喊着"我这多愁多病的身啊"跑到教学楼旁的葡萄架下小口小口地吐血，吐过之后大家抬头仰望一半明媚一半忧伤的天空，然而竟然没有一个人能将仰望的角度准确地固定在四十五度上，这实在是很失败。

于是在那时，每每课间时分，翠翠同学的身边便会密密麻麻地围满双眼放光的男性青年，这简直与街机厅中拳皇新作的机台边的盛况一般无二。然而高一叉班为数不多的漂亮姑娘们却并不知道什么是拳皇，也不知道什么是GBA，她们只是好奇地盯着那些围成一团的男青年们，黯然神伤地猜疑是否传统的审美观已经在一夜之间惨遭颠覆。

马克·翠翠同学那个时候喜玩马里奥赛车，上语文历史之类的鸡肋课时，她便会将头深埋于桌斗中，瘦弱的身体每隔一段时间便要做一个幅度很大的倾斜，想必正是在赛道转弯处甩尾。翠翠同学这种代入感极强的游戏方式让我十分苦闷，每每几乎都要按捺不住从自己的座位上一跃而起，穿过腾王阁序的华丽辞藻或是法国大革命的枪林弹雨劈手夺下她手中的GBA以解相思之苦。无奈最终还是理智战胜了感情，只得吞咽一口欲望的口水，颓唐地如同一只找不到家的犬科动物般伏在课桌上忧伤似水。

不过后来D版商人们终于还是没有辜负大家的期望，一夜之间，D版GBA卡带便如同雨后春笋一样在各家游戏店中露出头来。有了D版，主机便有了高性价比，游戏男青年们激动得无语凝噎，竞相掏出积攒多年的零花钱来购入GBA。于是不久之后，每每一到语文或历史课的时候，教室后几排便总会是一幅一马平川的壮丽景象——大家将头深深扎入桌面下激战，仿佛遭遇天敌的鸵鸟。那个时候我也是鸵鸟一族的成员之一，然而其他低头苦战的战士们前面总是端坐着一个昂首挺胸认真听讲的掩护体，而我的前面则坐着同样低头苦战的翠翠同学。这让我的危险系数大增，不得不在游戏过程中随时抬头观察讲台上的敌情，好好的游戏被搅扰得支离破碎，让我十分不爽。

这个时候马克·翠翠同学又一次走在了时代的前沿，巾帼英雄一拍弱不禁风的桌面高声喊喝道："网络时代早已来临，单兵作战的人是可耻的！"这句铿锵有力的口号引来大家一阵叫好声，于是翠翠同学继续顺势高呼道："那我们便来买连机线吧，每人出XX元钱即可！"这句同样铿锵有力的口号引来了一片寂静，大家一听"出钱"二字便面面相觑，而后便纷纷谈论着诸如"今天天气真好"这样的话题各自退散开去。让巾帼英雄十分神伤。

最后还是马克·翠翠同学自己出钱买了一条连机线。众所周知，GBA的连机线拥有四个插头，翠翠同学自己独占一个自然是无可厚非，于是班上其他十余名GBA的机主便为了剩下的三个插头而打得头破血流，最后还是翠翠同学的一句话才制止了争斗的进一步升级——"你们别争了，按照相貌与人气偶像陈冠X的相似程度排队，排在前三名的就来一起连机。"

我长得与人气偶像陈冠X没有丝毫相似之处，但却与人气偶像赵本X在气质上很有一拼，自然被排挤在连机对战的队伍之外，只得无奈地继续自己的单机之旅。那个时候，连机四人组一到自习课的时候便要混在一起打索尼克。上文说过，翠翠同学游戏时的代入感很强，于是原本安安静静的自习课上隔三差五便要爆发出翠翠同学的尖叫——"哎呀，我的小狐狸挂了！"这令正在与数理化习题苦斗的学习男与学习女们痛苦不堪，恨不能咬舌自尽。

然而马克·翠翠同学的飞行之旅终究没有持续多长时间，一日，翠翠同学激战正酣时，突然感到头顶的光线似乎是暗了一些，她疑惑地抬起头，于是班主任那张更年期中年妇女所特有的脸便出现在她的视线中……

中年妇女班主任轻轻的来，正如她轻轻的去，挥一挥衣袖，顺走了四台GBA。然而翠翠同学并没有像连机四人组的其他三人那样从此一蹶不振，她竟然开始在放学后与我们一起来到游戏室打PS。翠翠同学极其擅长"口袋战士"，每每使用春日野樱都能将我们一干游戏男青年打至仆街，让我们很没面子。于是游戏男青年们便很是下工夫地苦练口袋，然而练习过后与其再战却依然不胜。祖籍河南的游戏男青年艾伦·猪三儿在被翠翠同学狂殴之后会高唱豫剧，歌曰："刘大哥讲话理太偏，谁说女子不如男……"

这个时候翠翠同学便会矜持地低头一笑，竟然也有一丝妩媚。

几年以后我在同学聚会上又一次见到了巾帼英雄马克·翠翠同学，她说她自从高考后就再也没有碰过游戏了，那台从班主任那里要回来的GBA也送给了她弟弟。听完这些话后的我很是黯然，因为现在我认识的姑娘中，再没有一个会玩游戏的了……



□文/加加不鲁根

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

在这里首先给各位读者拜个晚年，祝新年行大运！回想小时候，每到寒假我就特别兴奋。期待能够放鞭炮、吃饺子，当然还有和表弟一起玩玩游戏。虽然只有一台FC和几盘卡，但它们所带来的乐趣却是丝毫不打折扣的。如今我们都已经长大，却发现要想找回当初那样的快乐是越来越难。我们的确应当好好珍惜身边现有的快乐，因为，它们是无法被取代的。 □责编/布塔

PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2月3日	激情摔跤6	エキサイティングプロレス6	运功	YUKES
	STAR SOLDIER (HUDSON THE BEST)	スターソルジャー（ハドソン・ザ・ベスト）	STG	HUDSON
	淘金者 (HUDSON THE BEST)	キューピックロードランナー（ハドソン・ザ・ベスト）	ACT	HUDSON
	必杀帕青哥STATION V9	必杀パチンコステーションV9	SLG	SUN电子
2月10日	龙珠Z3	ドラゴンボールZ3	ACT	BANDAI
	新选组群狼传	新选组群狼传	ACT	SEGA
	真爆走卡车传说 天下顶上决战	真爆走デコトラ传说 天下顶上决战	RAC	SPIKE
	草莓百分百	いちご100% ストロベリーダイアリー	SLG	TOMY
	魁! Cromartie高校(HUDSON THE BEST)	魁!クロマティ高校(ハドソン ザ ベスト)	ETC	HUDSON
2月17日	恶魔猎人3	デビル・メイ・クライ3	ACT	CAPCOM
	搏击玫瑰	ランブルローズ	ACT	KONAMI
	新世纪勇者大战	新世纪勇者大战	SRPG	ATLUS
	D1锦标赛	D1グランプリ	RAC	YUKES
	格斗之王2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	FTG	SNKPLAYMORE
	ZODIS	ゾイド	STG	TOMY
	天星 命运之剑	天星 ソードオブディスティニー	ACT	MMV
	炸弹人赛车DX	ボンバーマンカートDX	RAC	HUDSON
	向月夜告别	ツキヨニサラバ	ACT	TAITO
2月24日	真・三国无双4	真・三国无双4	ACT	光荣
	樱大战3 巴黎的燃情岁月	サクラ大战3 巴里は燃えているか	AVG	SEGA
	Winning Post 7 2005年版	ウイニングポスト6 2005年版	SLG	光荣
	创造我家2!	マイホームをつくろう2!	SLG	MMV
	梦幻之星 GENERATION 2	ファンタシースター ジェネレーション2	RPG	SEGA
	120日元的春天	120元の春	AVG	INTERCHANNEL
	Def Jam Fight for NY	Def Jam Fight for NY	FTG	EA
	Natural2 DUO 樱花色的季节	Natural2 DUO 樱色の季节	AVG	角川书店
	首都高BATTLE（新）	首都高バトル（新）	RAC	元气
	大战略VIIエクシードEXCEED	大战略VIIエクシード	SLG	SYSTEMSOFT
	必杀帕青哥 V10	必杀パチンコ V10	SLG	SUN电子
	GUISARD REVOLUTION	ガイザード・レボリューション	AVG	KID
	SOL DIVIDE & DRAGON BALZE	ソルディバイド&ドラゴンブレイズ	STG	TAITO
	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
其他	天使之羽—黑之残影—	Angel's Feather—黑の残影—	AVG	GNSoftware
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	死神	BLEACH	ACT	SCEI
	BREAKER	BREAKER	MMOACT	TECMO
	Catan	Catan	MMOTAB	CAPCOM
	源氏	GENJI	A・AVG	SCEI
	梦幻骑士4 回归	GROWLANSER IV Return	S・RPG	ATLUS
	GUISARD Revolution—思念围绕着我们—	ガイザード レボリューション—我らは想いを身に纏う—	AVG	KID
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	NANA	NANA	SLG	コナミ
	OZ（暂定）	OZ（暂定）	ACT	KONAMI
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム（暂定）	ACT	BANDAI
	浪漫沙迦—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE・ENIX
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I—STEEL LANCER —ARENA INTERNATIONAL	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	ACT	KONAMI
	STRIKERS1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	百人斩少女	あずみ	ACT	ESP
	鬼屋魔影 新的噩梦	アローン イン ザ ダーク—ザ ニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
	伊苏3—来自伊苏的奇迹—	イースIII—ワンダラーズ フロム イースー タイトー	RPG	TAITO
	永远的ASELIA —永恒之剑的精神—（暂定）	永远のアセリア —The Spirit of Eternity Sword—（暂定）	SLG	日本—SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记（暂定）	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队—世界超级警察—	高速机动队—World Super Police—	RCG	JALECO
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	Enthusia	Enthusia	RCG	KONAMI
其他	新纪幻想频谱灵魂 II	新纪幻想スペクトラルソウルズ II	S・RPG	IDEA FACTORY
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	ウィンキーソフト
	绝体绝命都市2—冰封地记忆—	绝体绝命都市2—冻てついた记忆たち—	AVG	IREM
	我们、…他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	天外魔境 III 泪	天外魔境 III NAMIDA	RPG	HUDSON
	天星—剑之命运	天星—SWORDS OF DESTINY	ACT	MMV
	汤姆克兰西系列之幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBI
	最终幻想7 归来少年	ファイナルファンタジVII アドベント チルドレン	CGMOVIE	SQUARE・ENIX
	幻影王国	ファントム・キングダム	S・RPG	日本—SOFTWARE
	魔法门 毁灭之日	マイトアンドマジックデイ・オブ・ザ・デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	RPG	KID
	斑雾	ムラギリ	AVG	インターチャネル
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER音乐世代	ループシーケンサー ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	LEGENDS激斗! 圣战	レジェンズ激斗! サーガバトル	RPG	BANDAI
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	荒野历险 四度引爆	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	SCEI
	旺达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI
	铁拳5	铁拳5	FTG	NAMCO
	忍道 戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
	三国志X	三国志X	SLG	光荣
	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	ACT	BANDAI
	半熟英雄4-7人的半熟英雄	半熟英雄4-7人的半熟英雄	RPG	SQUARE・ENIX
	红忍	RED NINJA	ACT	Vivendi Interacitive
	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	TECMO SPORTS 爆裂王	TECMO SPORTS 爆裂キング	ACT	TECMO
	AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	AVG	SQUARE・ENIX
	Quartett!	カルテット	AVG	Princesssoft
	世家拉力2005	セガラリー2005	RAC	SEGA
	幽★游★白书FOREVER	幽★游★白书FOREVER	ACT	BANPRESTO
	ARMORED CORE Σ PROJECT	ARMORED CORE Σ PROJECT	ACT	FROMSOFTWARE
	风之克罗诺亚 在线版	风のクロノア オンライン	ACT	NAMCO
	伊苏5	イースV	RPG	TAITO
	水晶地带	クリスタルゾーン	AVG	CULTUREBRAIN
	降魔	KOUMA	ACT	SEGA
	科林麦克雷拉力3	コリン マクレー ラリー3	RAC	EA
	THE SPLIZER	THE SPLIZER	ACT	ARUZE
	JR九州新干线	JR九州新干线	SLG	TAITO
	Starcraft: GHOST	星际争霸：幽灵	ACT	CAPCOM
	NINJA PROJECT	NINJA PROJECT	ACT	SPIKE
	前线任务5	フロントミッション5	SLG	SQUARE・ENIX
	合金装备 索利德4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
	RUNE CHASER	ルーンチェイサー	ACT	NAMCO
	无尽的任务ONLINE	エバークエストオンライン	RPG	SCEI
	王国之心2	キングダムハーツ2	A・RPG	SQUARE・ENIX
	樱大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
	传说ONLINE	テイルズ オンライン	MMORPG	NAMCO
	恐龙危机4	ディノクライシス4	AVG	CAPCOM
	BREAKER	ブレイカー	ACT	TECMO

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2月17日	星球大战 共和国突击队	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	STG	EA
2月24日	合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
	格斗之王2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	FTG	SNKPLAYMORE
3月10日	汤姆克兰西 彩虹六号 黑色之剑	Tom Clancy's RainbowSix3 Black Arrow	FPS	UBI
3月17日	寓言	FABLE	RPG	MICROSOFT
3月24日	SPIKEOUT X-TREME	SPIKEOUT X-TREME	ACT	SEGA
4月7日	汤姆克兰西 分裂细胞 明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell Pandra Tomorrow	ACT	UBI
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	红忍	RED NINJA	ACT	Vivendi Interacitive
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	死或生 代号：科洛诺斯	DEAD OR ALIVE code:Cronus	FTG	TECMO
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT

其他	Forza Motorsport	Forza Motorsport	RAC	MICROSOFT
其他	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
其他	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
其他	奴隶之王	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
其他	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
其他	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
其他	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	バンチーソフトウェア
其他	超级猴子球DS	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
其他	火爆刑事BATTLE STREET	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA
其他	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
其他	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
其他	黄金眼	ゴールデンアイ	ACT	MICROSOFT
其他	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
其他	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
其他	Conker: Live and Reloaded	Conker : Live and Reloaded	ACT	MICROSOFT
其他	血腥左轮	レッド デッド レボルバー	ACT	CAPCOM

NGC

2月24日	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
2月24日	CHAOS FIELD EXPANDED	カオスフィールド エクスパンデッド	STG	SEGA
4月20日	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹	S·RPG	任天堂
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
其他	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
其他	马里奥128	マリオ128	ACT	任天堂
其他	动物之森2	どうぶつの森2		
其他	Starcraft: GHOST	星际争霸：幽灵	ACT	CAPCOM
其他	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
其他	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
其他	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
其他	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·AVG	EA
其他	赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
其他	大玉	大玉	ACT	任天堂

GBA

2月3日	超级机器人大战OG2	スーパーロボット大战オリジナル ジェネレーション2	SLG	BANPRESTO
2月10日	鼻毛暗杀拳	ボボボーボ・ボーボボ 9极战士ギャグ融合	RPG	HUDSON
2月17日	LEGENDS 复苏的试练之岛	レジェンズ 苏る试练の岛	RPG	BANDAI
2月17日	LEGENDS 复苏的试练之岛	レジェンズ 苏る试练の岛（同捆版）	RPG	BANDAI
2月24日	洛克人EXE5 卡奈尔之队	ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル	RPG	CAPCOM
3月10日	目标！甲子园	めざせ！甲子园！	SPG	TASUKE
3月10日	千年家族	千年家族	SLG	任天堂
3月24日	真·三国无双ADVANCE	真·三国无双アドバンス	ACT	光荣
4月预定	THE TOWER SP	THE TOWER SP	SLG	任天堂
其他	超级方块霸王 II X	スーパーパズルファイター II X	PUZ	CAPCOM
其他	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
其他	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
其他	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエルモンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
其他	洛克人ZERO 4	ロックマン ゼロ4	ACT	CAPCOM
其他	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
其他	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
其他	杰作选！大盗伍佑卫门1·2	杰作选！がんばれゴエモン1·2	ゆき姫	とマッギネス
其他	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
其他	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
其他	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
其他	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
其他	大众软件系列 欢乐纸牌20	みんなのソフトシリーズ ハッピートランプ20	TAB	SUCCESS

PSP

2月10日	波波罗克罗伊斯物语	ポポロクロイス物语 ピエトロ王子の冒险	RPG	SCEI
2月17日	极品飞车 地下狂飙	ニードフォースピード アンダーグラウンド	RAC	EA
2月17日	泰格伍兹PGA巡回赛	タイガーウッズPGA TOUR	SPG	EA
2月24日	新天魔界	新天魔界	S·RPG	IDEA FACTORY
2月24日	NAMCO博物馆	ナムコミュージアム	ETC	NAMCO
3月3日	永恒传说	T.O.E.	RPG	NAMCO
其他	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
其他	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
其他	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
其他	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
其他	英雄传说4	英雄传说4	RPG	BANDAI
其他	彼岸岛	彼岸岛	ETC	NOWPRO
其他	SD高达SIMULATION	SDガンダムシミュレーション	SLG	BANDAI
其他	CRISIS CORE 最终幻想7	クライシスコア -ファイナルファンタジ7	A·RPG	SQUARE·ENIX
其他	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
其他	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本-SOFTWARE
其他	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
其他	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
其他	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
其他	TGM-K	TGM-K	ETC	ARIKA
其他	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
其他	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
其他	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
其他	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAMENT
其他	首都高BATTLE	首都高BATTLE	RAC	元气
其他	三国志	三国志	SLG	光荣
其他	伊苏 那比西提之方舟	イース ナピシュテムの匣	RPG	KONAMI
其他	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
其他	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
其他	口袋力量棒球	パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
其他	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
其他	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
其他	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
其他	新型SLG	新型シーミュレションゲーム	SLG	SUNRISE INTERACTIVE
其他	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
其他	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
其他	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
其他	GAMES	GAMES	ETC	SCEI
其他	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
其他	捉猴P！	サルゲッチュP！	ACT	SCEI
其他	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
其他	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
其他	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！ パチスロ宣言	SLG	TECMO
其他	太鼓的达人	太鼓の达人	ACT	NAMCO
其他	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
其他	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
其他	机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	BANDAI
其他	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
其他	火影忍者	NARUTOナルト	ACT	BANDAI
其他	海盗路飞	ONE PIECE	ACT	BANDAI
其他	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
其他	川钓系列	川のぬし钓りシリーズ	SLG	MMV
其他	牧场物语	牧场物语	SLG	MMV
其他	东大将棋便携版	东大将棋ポータブル	SLG	每日COMMUNICATION
其他	侦探 神宫寺三郎	探侦 神宫寺三郎	AVG	WORKJAM

NDS

2月17日	泰格伍兹PGA巡回赛	タイガーウッズPGA TOUR	SPT	EA
2月24日	Another Code 双重记忆	アナザーコード 2つの记忆	AVG	任天堂
2月24日	Meteors	Meteors	PUZ	BANDAI
3月10日	PACPICS	パックピクス	PUZ	NAMCO
3月24日	怪蛋英雄	エッグモンスターヒーローズ	RPG	SQUARE·ENIX
3月24日	触摸！卡比 魔法的画笔	タッチ！カービィ魔法の绘笔	ACT	任天堂
3月24日	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	AVG	元气
3月31日	役满DS	役满DS	TAB	任天堂
4月预定	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
4月预定	大盗伍佑卫门	がんばれゴエモン	ACT	KONAMI
其他	海盗路飞	ワンピース	ACT	BANDAI
其他	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
其他	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
其他	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
其他	桃铁WORLD	桃铁ワールド	ETC	HUDSON
其他	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
其他	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
其他	极品飞车2	Need for Speed2	RAC	EA
其他	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
其他	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
其他	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
其他	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリーター	AVG	MEGACYBER
其他	火影忍者—最强忍者大集结3	NARUTO—ナルト—最强忍者大结集3	ACT	TOMY
其他	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
其他	任天狗	nintendog	ETC	任天堂
其他	高级战争	アドバンスウォーズ	SLG	任天堂
其他	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
其他	超执刀 Caduceus	超执刀 カドゥケウス	ACT	ATLUS
其他	气球旅行	バルーントリッ	ACT	任天堂
其他	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
其他	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
其他	FFCC新作	FFCC新作	RPG	SQUARE·ENIX



缤纷惊喜欢乐送，重重好奖等你拿！

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间
2月25日
（以当地邮戳为准）

A 生化怀表 3名



B 合金装备雕像 5名



C 原版高达 2名



（随机获取任意一款）

D 火影忍者手里剑项链 10名



E 网球王子笔袋 5名





F 圆形CD包 2名

网球王子

D.N. ANGEL

（随机获取任意一款）

G 火影、钢炼钱包 2名



（随机获取任意一款）

H 吉祥寺咖啡屋黑猫零钱包 10名



I 哆啦A梦闪彩徽章 6名



（随机获取任意一款）

J 火影木叶项链 10名



（随机获取任意一款）

K 火影忍者鸣人笔袋 10名



L 网球王子冰帝校徽标贴 35名





第三期中奖者名单





◆A类 原版高达
山东省 张晶

◆B类 游戏王珍藏盒装游戏卡
湖北省 潘杰 北京市 李响

◆C类 火影炫影吊牌
四川省 王朝 福建省 魏强

◆D类 火影忍者扑克
天津市 郑男 广东省 胡国平
海南省 郑声孝 浙江省 陈恺乐
黑龙江省 张浩

◆D类 火影忍者扑克
天津市 郑男 广东省 胡国平
海南省 郑声孝 浙江省 陈恺乐
黑龙江省 张浩

◆E类 钢炼爱德华零钱包
四川省 杨霓皓 重庆市 李戬
天津市 张栋 甘肃省 杨轶
广西省 邓旭

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。